Dupla DVD
9 demo + 56 video

teljes játék magyarul:
Space Hack

www.pcguru.hu

PC GURU

A szenvedélyes játékosok magazin 2005. No. 12

bemutató

GEARS OF WAR

Az Unreal 3 motor most megmutatja, hogy mire képes!

bemutató

GUN

A Grand Theft Auto a vadnyugatra költözött!

bemutató

OBLIVION

A Morrowind készítőinek monumentális szerepjátéka!

nº 1 Magyarország **legolvasottabb** játékmagazinja

44. oldal

AGE OF EMPIRES III
ismertető

30. oldal

THE WITCHER
bemutató

50. oldal

F.E.A.R.
ismertető

ára: 1846 Ft

előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / Brothers in Arms: Earned in Blood Call of Duty 2 Darwinia Peter Jackon's: King Kong Bone: Out from Boneville Pro Evolution Soccer 5 Serious Sam 2 Total Overdose Warhammer 40k: DoW Winter Assault Videók / Auto Assault Battlefield 2: Special Forces Call of Duty 2 City of Villains Civilization 4 Elders Scroll: Oblivion F.E.A.R. Gears of War Extra Gun LotR: Battle for Middle-Earth 2

A CSATA FOLYTATÓDIK...
STAR WARS
BATTLEFRONT II
STAR WARS BATTLEFRONT II.: a *STAR WARS* világában játszódó legsikeresebb játék folytatása. Harcolj új frontokon, új bolygókon és a játék folyamán először az űrben is, légy JEDI! A küzdelem Október 31-től folytatódik.
LUCASARTS
Kapható PLAYSTATION® 2, PSP™ (PLAYSTATION® PORTABLE), XBOX® és PC platformra.
www.swbattlefront2.com
PANDEMIC
"PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "△○✕□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). Online play requires internet connection and Memory Card (8 MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox *Live*, and the Xbox and Xbox *Live* logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Internet connection required for online gameplay. Players are responsible for all applicable Internet fees. Xbox onine users will need an Xbox *Live*™ account. Online play subject to online terms of use as may be available online at www.swbattlefront2.com. Lucas Arts reserves the right to terminate online support of this product at any time. LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. *Star Wars Battlefront* is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. © 2004, 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved. *Best-selling claim based on unit sales for all platforms in the first eight (8) months after release.
12+
www.pegi.info

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:

Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető:
Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469, Fax: (06-1)-888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu

Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág.
Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1.
tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

SZIASZTOK!

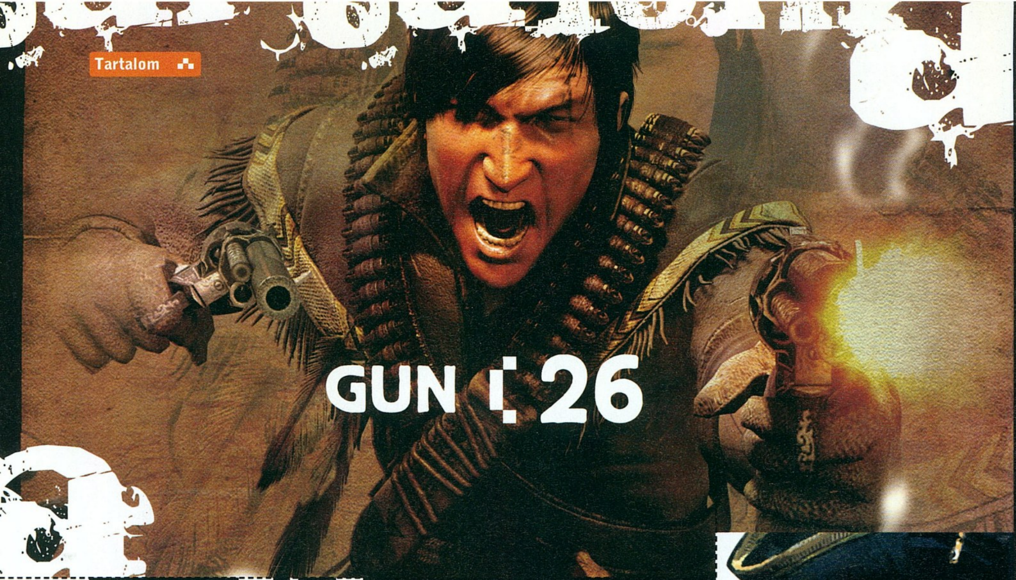
Elképesztő hónapon vagyunk túl! Megjelent az Age of Empires harmadik része, és végre tesztelhettük a Monolith új FPS-ét a F.E.A.R.-t amely már-már Halo-szintű magasságokba emelkedett (aki ismer, tudja, hogy egy ilyen kijelentés nálam mit jelent – szóval, ha tehetitek semmiképpen se hagyjátok ki ezt a nagyszerű shootert). Szerencsére nem csak játékfronton történtek fantasztikus dolgok, de a gurus rendezvények történetében is. Túl vagyunk ugyanis életünk legnagyobb szabású roadshowján. A Szegeden, Pécsett, Debrecenben, Győrött és Budapesten tartott selejtezőkön és a döntőn rengeteg élménnyel lettünk gazdagabbak, ami főleg a nagy számban jelentkező PC Guru olvasóval való találkozásnak, és a hihetetlen fogadtatásunknak volt köszönhető. Még egyszer szeretnénk megköszönni nektek, hogy eljöttetek... Ja, és az ajándék PC Guru pólót viseljétek egészséggel! A rendezvényről természetesen rengeteg kép és videó is készült, amik a nagy játékdömping miatt ebből a számunkból sajnos kimaradtak, de ígérjük, hogy a következő Guruban elolvashatjátok fényképes beszámolónkat. Ha már a focinál tartunk, mindenképpen meg kell említenem, hogy ismét a PC Guru lett a hivatalos médiapartnere a Pólusban megrendezésre kerülő második FIFA Interaktív Világkupának, ahová szeretettel várjuk a virtuális foci rajongóit. További részletek a 75. oldalon!

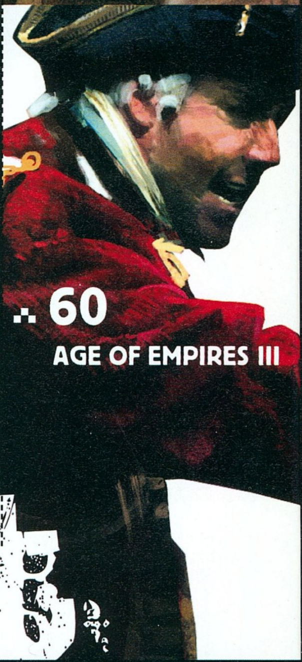
A szerkesztőségünk életében egyébként semmi sem változott: Chris tovább javította a WoW-ban eltöltött napi átlag játékidejét, amiben hősiesen követi Hancu (aki minden várakozásunk ellenére simán lehagyta Grathet, aki különféle okokra hivatkozva továbbra is képtelen napi 6-7 percnél több időt szakítani a játékra), én meg a Fable után teljesen rákattantam a F.E.A.R-re... úgyhogy megyek is!

A GURU LEGYEN VELETEK!

A következő PC Guru november 25-én jelenik meg!

SASA





05 **AKTUÁLIS**

05 Színfalak mögött 06 Space Hack 08 DVD-melléklet

20 **BEMUTATÓK**

20 Gears of War 26 GUN 30 The Witcher 34 Phantasy Star Universe 38 The Elder Scroll: Oblivion

44 **ISMERTETŐK**

44 Age of Empires 3 50 F.E.A.R 56 Brothers in Armes:Earned in Blood 60 GT Legends 64 Myst 5 68 Cold War 70 Total Overdose 72 FIFA Manager 74 Fotball Manager 2006 76 Dragonshard 80 X-Men Legends 82 Day of Defeat 84 Ultimate Spider-Man 86 Conflict Global Storm

90 **ROVATOK**

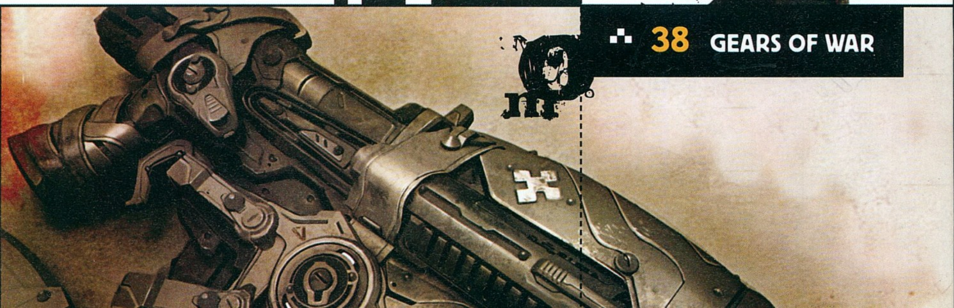
90 A világ legbefolyésosabb emberei 94 Játék mentőöv 96 NosztalGuru 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv 114 Homok a gépezetben

98 **HARDVER**

98 Hardver hírek 104 Ipod Nano 106 Ati X1800 108 PSP rovat 110 Mobiljátékok

122 **KÜLVILÁG**

122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD...



Mi volt a legkedvesebb élményed a FIFA roadshow-ról?

SASA

A legnagyobb élményt a rajongókkal való találkozás mellett a győri rendezvényen felfedezett vörös hajú kissrác okozta, aki teljesen úgy beszélt és viselkedett, mint az Indul a bakterház főszereplője – ezért azonnal el is neveztük Bendegúznak. Hősünk képes volt arra, hogy 12 percen keresztül megszakítás és lélegzetvétel nélkül csodálatos változatossággal káromkodjon, mindezt úgy, hogy 50 méteres körzetben mindenki kristálytisztán hallja. Bendegúz teljesítményéért megkapta a rögtönzött Kazinczy-díjunkat (egy PC Guru póló), amit egy bekapott gól után rögtön földhöz is vágott, megtaposott, majd leporolta és (reményeim szerint) azóta is büszkén viseli...

HANCU

Nekem a reggel 5 órai kelés ellenére a szegedi megálló volt a kedvencem, ott is az a kis közjáték, amikor a helyi Guru-rajongók beavatott kicsiny csoportja előtt lelepleztem az eseményre szintén ellátogató Flatline-t. Eltartott egy darabig, mire a srácok hajlandók voltak hinni nekem, de aztán megígérték, hogy őrzik a titkot, fenntartják a misztikumot, és nem jár el a szájuk a derék Flat nemével és különös ismertetőjegyeivel kapcsolatban...

CHRIS

Sasa anyukájának főztje! A Debrecen és Pécs közötti éjszakát derék főszerkesztőnk családjánál töltöttük, és meg kell hagyni, rég ettem már olyan finomat, mint amilyet ott sikerült. Magából a rendezvényből pedig az, ahogyan a legfiatalabbak korosztályában a gyerekek már-már az őrülettel határos módon szurkoltak egymásnak az Xboxok előtt, miközben a szüleik nem mertek odanézni a TV-re, annyira izgultak. Még sosem láttam senkit így örülni egy virtuális gólnak; nagyon jól esett látni, hogy élvezik a gyerekek a játékot.

GRATH

Két dolog marad meg különösen bennem, az egyik a döntőn a csapatoknak – főleg az alacsonyabb korosztálynak – szurkoló apukák és testnevelő tanárok elképesztően vad őrjöngése, amit a pálya szélén mutattak be. Érthető volt persze, hogy szurkoltak, de amikor egy szabadrúgás után közel jártak a bíró gerincének kitépéséhez, meg ahogy vörös fejjel taktikai parancsokat üvöltöttek, az talán kissé túlzás volt. A másik nagy élmény szintén a kisebbekhez kapcsolódik, mégpedig az, ahogy az Xboxon lőtt góloknak örültek. Az egyik csapat például a győztes gól után felkapta a legjobb játékost, és „Szeretünk szerencsemalac!" kiáltások közepette szinte megfojtották.

JOC

A roadshow állomásainak egyikén sem voltam ott, így nincs ezekhez kapcsolódó közvetlen élményem. Azonban az ott készült videókból is leszűrhető, hogy nagyszerű volt a hangulat. Amíg kollégáim hétvégéiket feláldozva, odaadó munkájukat végezték, én gokartozni meg quadozni mentem a barátaimmal – ez már csak amiatt is emlékezetes marad, mert drága kollégáim nem felejtik el kellő gyakorisággal emlegetni, hogy bezzeg...

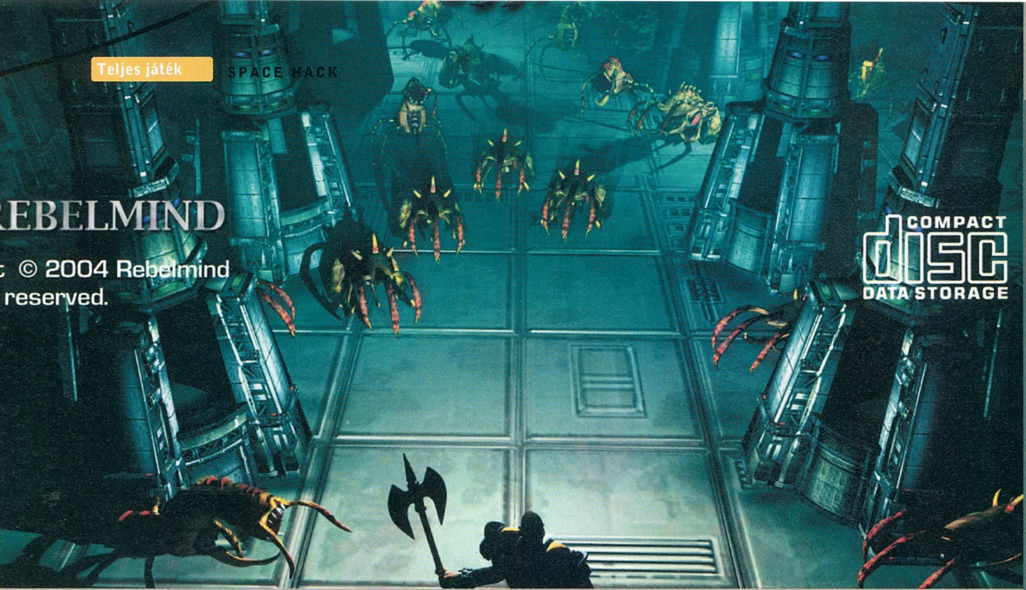
GABEN

Sajna nekem és Ricconak nem jutott ki a jóból, mert amíg a többiek focizgattak, mi már a következő PC Gurut készítettük (ahogy Joc mondaná: hegesztettük) nektek. Sebaj, jövőre bepótoljuk... Valami azt súgja, hogy addigra már nem a jó öreg Matthaus lesz a magyar kapitány. Ne legyen igazam...!

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2005. NOVEMBER 25-ÉN JELENIK MEG!



A Fekete Lyuk vonzásában

SPACE HACK

fejlesztő > rebelmind **kiadó >** seven m **web >** spacehack.rebelmind.com irta · JuliuS

Ígéretünkhöz híven most egy időre félretettük a stratégiai játékok műfaját, hogy átadjuk a helyet egy kis száguldásnak. A legtöbben autós játékot szerettek volna, így a meglehetősen szűk piacon körülnézve az alig fél éves, idén márciusban debütált Road to Fame mellett döntöttünk, aminek elkészítésében a Digital Reality tagjai is részt vettek.

Azt gondolom, még a legnagyobb fanyalgók is elismerik, hogy minden hibája és hiányossága ellenére a Diablo mindkét része igen sok tekintetben stílusteremtő és forradalmi volt. A hack and slash műfaj megteremtője széles csapást vágott a játékvilág búzamezején, mégis meglepően kevés követője akadt. A búzamezős hasonlatnál maradva elmondható, hogy a kevés követő legtöbbje nem érte meg az aratást, a műfaj koronázatlan királya egyeduralkodó maradt. A sikeresebb próbálkozások egyike mostani teljes játékunk, ami különlegességét a teljesen eltérő kor, stílus és világ szerepeltetésével alapozta meg.

Hack and slash, vagyis üsd-vágd! Ez legtöbbször félhomályos kazamatákat, végeláthatatlan föld alatti labirintusokat, és démoni szörnyetegek kifogyhatatlan seregét jelentette, így igazi felüdülés szembesülnünk a ténnyel, hogy a Space Hackben ritkán fogunk csontvázakkal, lovagokkal, varázslókkal, sárkányokkal és egyéb mesebeli teremtményekkel találkozni, és a manát is energiaszint helyettesíti, lévén a játék a jövőben, űrhajókkal teli világban játszódik.

FEKETE CSILLAGKÖD

A történet szerint a túlnépesedett Föld egyre sürgetőbb elhelyezési problémáit a kormányzat egy roppant elmés huszárvágással, a két legyet egy csapásra elvének megfelelően oldotta meg: a börtönökben pihengető rabokat paterolta ki planétánkról a messzi ismeretlen kolóniák felé. A primitív eszközökkel rendelkező rabszállító űrhajók egyike – mégpedig a Maximus XV – azonban balszerencséjére szembetalálkozott a Black Nebulának, vagyis Fekete Csillagködnek (a perverz űrhajósok számára készült térképeken: a Nagy Fekete Lyuk) nevezett kozmikus anomáliával, ami magába is szippantotta. A helyzet tovább romlott, amikor kiderült, hogy a Nebula fogságában nem kevés pokoli űrszörnyeteg sínylődik már, akik a túlélés érdekében azonnal lecsapnak a frissen érkezett jövevényekre.

Mi az egykori űr-tengerészgyalogos, jelenleg rab Abraham Strong kezeslábasát öltjük majd magunkra, aki parancsmegtagadás miatt került a hajóra, és akinek egyetlen célja, hogy eljutva a tartalék mentőkabinba, kimeneküljön a fekete lyuk fogságából. Hősünk korábban, a Mars dokkjaiban zajló túszdráma kapcsán alapozta meg hírnevét, amikor egyetlen karddal felfegyverkezve kaszabolt le harminc kalózt, és mentette meg 150 túsz életét (innen ered Space Hack becenév is), így hamar tudatosul a maroknyi túlélő számára, hogy ebben a kilátástalan helyzetben ő jelenti az egyetlen reményt számukra.

A JÖVŐ

A sci-fi RPG/akció ötvözet megörökölte a Diablo – a rossznyelvek által csak egérgyilkos-kattintgatósnak nevezett – játékstílusát (azaz a pergő, soha le nem álló, valós időben zajló akciót), viszont a nagy elődben azóta is fájó pontként emlegetett 3D-s grafika hiányának kiküszöbölésével bizonyos tekintetben fölé is nőtt. A sci-fi szál kellően megújítja a műfajt, ezáltal nem is fogjuk lépten-nyomon összehasonlítani az Blizzard-etalonnal.

A témával járó csúcstechnika, a futurisztikus fegyverek, űrhajók és robotok egyedi hangulatot biztosítanak, amit 45 pályára bontva tálal a Space Hack. A meglehetősen magas pályaszámhoz ráadásul öt, teljesen eltérő környezet

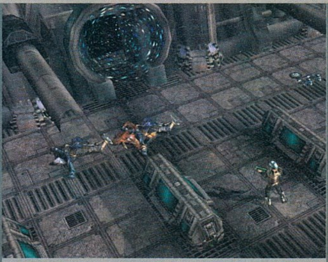
HA NEM MEGY...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:
1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:
- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD-mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

A Space Hack minimális gépigénye: Pentium 2 800 MHz, 128 MB RAM, 16 MB-os DirectX 7 kompatibilis videokártya



ALIAS

A Space Hack jó néhány országban megjelent már, ám nem feltétlenül ezen a néven. Az Egyesül Királyságban Maximus XV Abraham Strong Space Mercenary névre hallgat, Németországban Novasphere 13-nak hívják, míg Franciaországban maradt Space Hack. A spanyolok La Ultima Biosfera néven ismerik, míg orosz testvéreink Mercury 8-ként emlékezhetnek rá (Amerikában pedig még meg sem jelent). Az még hagyján, hogy időnként a játékoknak külön címet adnak az amerikai és az európai piacra szánt verzióikban, de ez azért már tényleg túlzás...

párosul, nevezetesen a földet idéző táj, a futurisztikus belső helyszínek, a posztapokaliptikus területek, valamint a sivatagi és fagyos részek. Ez úgy lehetséges, hogy a hajó belsejében különféle bioszférák vannak kialakítva (összesen 15, köztük kórházkörzet, tudományos laborok, kommunikációs állomás stb.), némileg otthonosabbá téve az amúgy komor űrutazást.

RPG-ELEMEK

A démoni és pokoli lényeket ezúttal földönkívüli szörnyek helyettesítik, összesen három faj közel negyvenféle szörnyetege ront ránk a játék folyamán. További szerepjáték-sajátosság a karakterek fejlesztgetése, ami ezúttal is teljesen eltérő harci stílust alkalmazó hősfajtákat eredményez: ha akarjuk, pusztakezes gyilkológéppé fejleszthetjük emberünket, az egekbe tornázva közelharci képességeit, ám ha úgy hozza kedvünk, akár tipikus szemüveges hackert is faraghatunk belőle, aki különféle high-tech kütyük segítségével, a biztonságos távolból osztja ki ellenfeleit. Karakterünk sorsának alakításában merész újítással szolgál a játék: egyrészt a hagyományos, alap képességértékek a más játékokban már megszokott módon, közvetlenül szabályozhatók (ezek a fizikai erőnlét, a tudás, az ügyesség és a vitalitás), ám a képzettségek területén immár elfelejthetjük a skillpontos rendszert. Helyettük biochipeket és különféle implantátumokat építhetünk hősünkbe, aki ezek segítségével szakosodhat a fegyverekre és harcmódokra. Ha azonban gyökeresen meg kívánjuk változtatni küzdőstílusunkat, nincs szükség új karakter indítására, elég a nagy nehezen összeszedett implantokat kicserélni.

ADOK-KAPOK... IZÉ, VESZEK

Persze itt is találunk majd egy biztos menedéket, ahova visszavonulhatunk a harcok közepette sebeinket nyalogatni. Ezt a helyet az emberi túlélők alkotta városka jelenti, ahová mindig visszatérhetünk egy kis kupeckedésre, túladva az akciók során talált, ám számunkra értéktelen kincseken, amiket hasznos felszerelésre válthatunk. Az üzlet mellett némi diskurzusra is lehetőségünk nyílik, a városlakók beszélgetéseiből nemegyszer hasznos információkra lelhetünk mindennapi boldogulásunk és nagy titkok tekintetében egyaránt.

Vándorlásaink során az eladható, illetve használható tárgyak mellett információkat is találhatunk, melyek korábban itt járt sorstársainkról, illetve az idegen lényekről tartalmaznak hasznos adatokat, amik segítenek a későbbi feladatok végrehajtásában. Minden egyes funkciót pusztán az egy szem egerünkkel is irányíthatunk, bár a billentyűzetes gyorsgombok is rendelkezésre állnak – újabb hasonlatosság a Pusztítás Urával.

ŰRBÉLI LÁTVÁNYOSSÁG

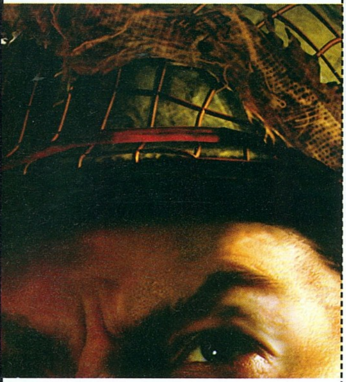
Említettem a változatos helyszíneket és a teljesen 3D-s grafikát: a kettő elegye látványos végeredményt produkál, amit a program saját fejlesztésű grafikus engine-jén keresztül jelenít meg. A látvány a csapat előző munkájához (Grom) viszonyítva sokat fejlődött, megtöltötték egy sor effekttel, ugyanakkor a gyengébb gépeken is korrekt teljesítményt nyújt. A magyar szöveg nem rossz, de az egyes szinkronhangok néha nem a legmegfelelőbben lettek kiválasztva. A náthás óvódás hangján előadott „Én egy gyilkológép vagyok emberi testbe zárva..." monológ például rövid idő alatt szállóige lett a szerkesztőségben. Diablo-nosztalgia, a témaválasztásnak köszönhető vérfrissítéssel párosulva: ezt nyújtja a Space Hack.

DVD TARTALOM

Újabb remek négy hetet tudhatunk magunk mögött, melynek eredménye jó néhány fantasztikus játékdemó és animáció, melyek most ott pihennek DVD-mellékletünkön. Karácsonyi játékaitok beszerzése előtt érdemes lesz közelebbről megmutatni a DVD meghajtótoknak lemezünket, és kipróbálni az ott található demókat - ezek után a Call of Duty 2-t bizonyára sokan szerzitek majd be, míg a Serious Sam 2-t... hát, kevesebben...

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

Alig hűlt ki a Ubisoft második világháborús játékának telepítő lemeze, máris itt a következő rész, melyben folytatódnak megpróbáltatásaink a szövetséges partraszállást követően. Az előző részhez hasonlóan a játék ezúttal is rengeteg stratégiai elemet vonultat fel, ahol szakaszvezetőként a mi dolgunk lesz életben tartani embereinket. Ebben a demóban fedezékről fedezékre előrenyomulva kell oldalba kapni a fritzeket, majd egy Tigris tankkal szembenézni.



W, A, S, D – Mozgás
Szóköz – Ugrás
Control – Guggolás ki / be
G – Gránát hajítása
Q – Közelharc támadás
V – Helyzet áttekintő képernyő

CALL OF DUTY 2

Mindenféle különösebb felhajtást nélkülözve, egyik pillanatról a másikra érkezett meg a Call of Duty 2 demója, amelyben egyetlen rövidke pályán kaphatunk felejthetetlen ízelítőt a teljes változatból. A demót annak ellenére érdemes többször végigküzdeni, hogy igen lineáris és nem túl sok változatosságot kínál, ugyanis rendkívül pergős és látványos. Egyetlen szépséghibája, hogy csupán öt-tíz percnyi játékot engedélyez...

W, A, S, D – Mozgás
Shift – Közelharc támadás
G – Gránát hajítása
4 – Füstgránát hajítása
2 – Fegyverválasztás
B – Távcső
Control – Lehasalni

PETER JACKON'S KING KONG

Peter Jackson – a Gyűrűk Ura rendezője – újra mozivászonra varázsolja King Kongot, melynek apropójából hamarosan játék is születik. Hasonlóképp a filmhez, a program felettébb látványos. Pergős akciójelenetekkel tarkított FPS-ről van szó (illetve néhány pályán óriásmajmos verekedős játékról), amelynek mellékletünkön található kipróbálható verziójában a nagyszerű zene mellett megcsodálhatjuk a filmszerű játékmenetet is. A demóban két rövidke pálya kapott helyet.

W, A, S, D – Mozgás
SHIFT – Futás (Jack)
Szóköz – Fegyverrel célzás (Jack)
R – Fegyver újratöltése (Jack)
Bal egérgomb – Támadás (Kong)
Jobb egérgomb – Elkapás (Kong)
Középső egérgomb – Dühöngés (Kong)

SHAREWARE JÁTÉKOK

Deep Sea Tycoon 2 – Már a shareware játékok körében is egyre kedveltebb a 3D-s elemek használata, de amit a Deep Sea Tycoon 2 esetében műveltek, az túlszárnyalja a legtöbb eddigi alkotást. A játékban ugyanis egy teljesen lemodellezett tengerfeneket kapunk, ahol halak és más élőlények éldegélnek. A mi feladatunk az élőtér fenntartása és az utunkba kerülő kihívások teljesítése.

Deep Sea Tycoon 2 / Astral Masters / Chainz 2 / Krakout 2 / Pacmania 3 / Poker Superstars / Professor Fizzwizzle / Snowy Fish Frenzy / Star Defender 2 / Tip Top Deluxe

JAVÍTÁSOK

Battlefield v1.03 – Hosszú készülődést és egy apró bakit követően végre megjelent a Battlefield 2 v1.03-as javítása, amely hasonlóan az előző részek patch-eihez, hatalmasra sikeredett. A nagy méret nem véletlen, ugyanis a csomagba bekerült az eredeti Battlefield 1942-ben közkedvelt Wake Island nevű pálya feltupírozott változata, rengeteg fejlesztés, no és persze nagy rakás hibajavítás is. Ezeken kívül a patch erőegyensúlyt segítő változtatásokat is eszközöl, és pár hanghatást is lecserél a játékban.

TURKÁLÓ

Quicktime 7.0 és iTunes – A .mov kiterjesztésű animációk megtekintése sokszor okoz gondot Windows-tulajdonosoknak, hiszen alapállapotban lejátszásukat nem támogatja az operációs rendszer. Ezeknek a videóknak a megnézéséhez Quicktime lejátszó programot kínálunk mellékletünkön, melynek legújabb 7.0-s verziója immár ott lapul Turkáló könyvtárunkban. A dolog érdekessége, hogy a csomag nem csupán a lejátszót, hanem az Apple iTunes nevű hivatalos zeneletöltő szolgáltatását is tartalmazza.

ROVATOK A DVD-N

Football Manager – Tanar_bacsi, vérprofi focimágusunk (aki másodállásban pedagógusi feladatokat próbál ellátni több-kevesebb sikerrel) tolla kicsit megszaladt ebben a hónapban, és pikk-pakk összedobott egy több ezer karakternyi FIFA Manager 2006 kontra Football Manager 2006 összehasonlító cikket. A két górcső alá helyezett játék minden tulajdonsága egyenként terítékre kerül, ne mulasszátok el rovatunkat megtekinteni mellékletünkön!

3D rovat / Action! / Autószimulátorok / Command & Conquer: Generals / Csajozás / Diablo 2 / Focivilág / Futballmenedzser / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Játékdemók: Brothers in Arms: Earned in Blood / Call of Duty 2 / Darwinia / Peter Jackon's King Kong / Bone: Out from Boneville / Pro Evolution Soccer 5 / Serious Sam 2 / Total Overdose / Warhammer 40K: DoW – Winter Assault

Animációk: Auto Assault / Battlefield 2: Special Forces / Call of Duty 2 / Call of Juarez / City of Villains / Civilization 4 / Cold War / Elders Scroll: Oblivion / F.E.A.R. / Gears of War Extra minőségű video / Gun / LotR: Battle for Middle-Earth 2 / Need for Speed: Most Wanted / Pirates of the Burning Sea / Prince of Persia: Two Thrones / Quake 4 / Rollercoaster Tycoon 3: Wild! / Star Wars: Battlefront 2 / The Movies / Vivisector / War Front / Warhammer 40k: Winter Assault / Warhammer: Mark of Chaos / Wolfschanze

Javítások: Battle of Britain v2.01 / Battlefield 2 v1.03 / Bet on Soldier v1.2 / Dragonshard v1.1.4 / Dungeon Siege 2 v2.2 / Earth 2160 v1.35 / Joint Operations: Typhoon Rising v1.6.7.13 / Juiced v1.01 / Medal of Honor: Pacific Assault v1.2 / Psychonauts v1.04 / Warcraft 3: Reign of Chaos v1.20a / Warcraft 3: The Frozen Throne v1.20a

Mozielőzetesek magyar felirattal: Domino / Green Street Hooligans / The Family Stone / The Ice Harvest / Venom

Shareware játékok: Deep Sea Tycoon 2 / Astral Masters / Chainz 2 / Krakout 2 / Pacmania 3 / Poker Superstars / Professor Fizzwizzle / Snowy Fish Frenzy / Star Defender 2 / Tip Top Deluxe

Állandó rovataink: 3D Rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Battlefield 2 / C&C: Generals / Diablo 2 / Focivilág / Futball Menedzser / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-Szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament 2004 / Warcraft

Háttérképek: Cold War / Conflict: Global Terror / Kingdom Under Fire: Heroes / Mega Man / Rainbow Six: Lockdown (2db) / Ridge Racer 6 / Sonic: The Hedgehog / The Nightmare before Christmas: Ooogie's revenge / X3: Reunion / The Elders Scroll: Oblivion (3db) / The Witcher (5db) / Total Overdose (8db)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Képek a kukkolóban: 18 Wheels of Steel: Convoy / Age of Conan: Hyborian Adventures / Asterix & Obelix XXL 2 Mission Las Vegum / Buggy: Make,Ride,Win! / Cold War / Darkstar One / Dreamfall the Longest Journey / Evochron Alliance / Gothic 3 / Jagged Alliance 3D / Keepsake / Lawmaker / Monster Madness / Pacific Storm / Paraworld / Phantasy Star Universe / Precursors / PT Boats: Knights of the Sea / R.O.S.E. Online / Serious Sam 2 / SpellForce 2: Shadow Wars / Star Heritage 1: The Black Cobra / Stubbs the Zombie / The Island: The Earthling / The Movies / The Sims 2 Nightlife / Total Club Manager 06 / Twilight War: After the Fall / Vivisector: Beast Inside / X-Men Legends II: Rise of Apocalypse / Zoo Tycoon 2: Endangered Species

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 and iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.10 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.10.09) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.15 / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.2 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.9 és Nvidia Detonator 78.01 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v4.07 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.4.0.71 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v7.2.4 / ACDSee 7 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.61 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.42 Magyar / WinZip 9.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

The CHRONICLES of SPELLBORNE

Fejlesztő > Khaleon **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2006. második negyedév

A holland Khaleon stúdió teljesen egyedi hangulatot árasztó online szerepjátékon dolgozik. Ezúttal nem a kasztokon, a harcon, a tápoláson van a hangsúly, hanem sokkal inkább az igazi szerepjátékon, az intrikáláson és a politikán. Egy összeomlott világban járunk, egy olyan kolóniából indulunk, ahol a nagy háború után életben maradott kevesek gyűltek össze. A túléléshez nyersanyagokra van szükség, ehhez pedig egyrészt meg kell ismerni a régi korok tudását, másrészt felderíteni, hogy mi maradt épen a világból. Ebben a halhatatlan Látnok fog segítséget – azaz küldetéseket – adni, ám ezek elvégzésében az öt nagy ház verseng. Hatalmas szerepe lesz annak, hogy az egyes feladatokat ki oldja meg először, hiszen így mi, a klánunk és a házunk egyre nagyobb hatalomra tehet szert. Szobrot emelhetnek nekünk, megváltoztathatjuk a vidék kinézetét, klánunk boltot nyithat, vagy új főépületet kaphat, házunk előtt pedig új területek nyílhatnak meg, ha jól dolgozunk. A fejlődés kasztalapú lesz, a különböző képességeket csomagokba rendezhetjük, és ezek közül csak egy lehet aktív (hasonlóan a Guild Warshoz), PvP pedig eleinte csak az arénában lesz kipróbálható.

A látvány egy Tim Burton gyurmafilmre emlékeztet

ROLLERCOASTER TYCOON 3 WILD!

Fejlesztő > Frontier **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

A helyett, hogy a Frontier végre sutba vágna minden mást, és csak az Elite 4 fejlesztésével törődne, az Atari ingatag anyagi helyzete és a Rollercoaster Tycoon 3 sikere miatt kénytelenek kiegészítőket gyártani. A Soaked!-et nemrég teszteltük, a Wild! pedig előreláthatólag a következő számunkra érkezik meg. A kiegészítő fő sztárjai a vadállatok lesznek, belőlük közel harminc áll rendelkezésre, hogy a sok hullámvasút közé egy szafariparkot suvasszunk be. Emellett rendezhetünk oroszlánshow-t, lovagolva vezethetjük körbe a parkban vendégeinket, és kapunk két új építészeti stílust: az esőerdőt és a kőkorit. Külön, csak az állatokkal foglalkozó stábot kell felvennünk, különben a sok szökés miatt a látogatók félni fognak a parkunktól. Az állatságok mellé kapunk nyolc új hullámvasút-fajtát, 18 egyéb épületet és kilenc küldetést is.

SNOW

Fejlesztő > Frog City **Kiadó** > 2K Games
Megjelenés > 2006. első negyedév

Meglehetősen furcsa játék lesz a Snow, ami már a mellékelt képen is látszik – ez a játékmenetet mutatja be, azaz folyamatosan menükben kell kotorásznunk. Egy csődbe jutott hollywoodi színészt fogunk alakítani, aki karrierje csúfos végén kénytelen drogterjesztésből megélni.

Eleinte van egy szállítónk (a szobatársunk) meg néhány haverunk a mexikói határ másik oldalán, akik füvet termesztenek. Nekünk kell megválasztani, hogy ki, honnan, mit, mennyit és hová szállítson, optimális esetben elkerülve a rivális bandákat. Eleinte kicsiben dolgozunk, de később egy egész kartellünk lehet – az 1975-től 1985-ig ívelő sztorit igen kidolgozottra ígérik. Néha előfordul, hogy emberünket elkapják (például a határon, a reptéren vagy éppen egy másik banda területén), ilyenkor fura megoldásként egy kártyás aljátékban kell kiszabadítanunk.

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Amikor a Myst V aranylemezre került, a fejlesztő Cyan Worlds a két alapító kivételével minden alkalmazottjától meg kellett, hogy szabaduljon. A Ubisoft nem finanszírozott egy új játékot, a cég pedig az Uru adósságai alatt nyögve a földbe állt… Pár héttel később azonban elképesztő módon a stúdió feltámadt poraiból – ugyan Rand Miller nem árulta el, honnan szerzett pénzt szinte minden alkalmazott újbóli felvételéhez (egyes hírek szerint gimnáziumi osztálytársa húzta ki a pácból), de a lényeg az, hogy a Cyan Worlds él, és egy új játékon dolgozik, amely „teljesen új irányt jelent nekünk”.

WARHAMMER MARK of CHAOS

Fejlesztő > Blackhole **Kiadó** > Namco **Megjelenés** > Majd ha kész lesz...

A japán kiadó PR-osztálya megszülte végre az általunk két számmal ezelőtt bemutatott Warhammer-játék végleges címét, és ez új apropót jelent, hogy ismét írjunk a magyar fejlesztők által készített csodaszép RTS-ről. Természetesen a Warhammer Fantasy komor világában járunk, ráadásul egy olyan ritka pillanatban, amikor úgy néz ki, hogy az emberek győztek, a Káosz erőit, az orkokat, goblinokat és patkányfajzatokat egészen az Északi Pusztákig sikerült elkergetni. Mivel itt kezdődik a játék, talán nem tévedünk sokat, ha azt feltételezzük, hogy valamilyen módon a gonoszok erőre fognak kapni... Kevéske bázisépítés, ám annál mélyebb stratégiai rész várható, formációkkal, varázslatokkal, szövetséges erőkkel, harci gépezetekkel és nagyhatalmú hősökkel. No meg olyan grafikával, ami mindent letarol! (A játék rövidke, de annál látványosabb teaser moziját megtekinthetitek a DVD-n!)

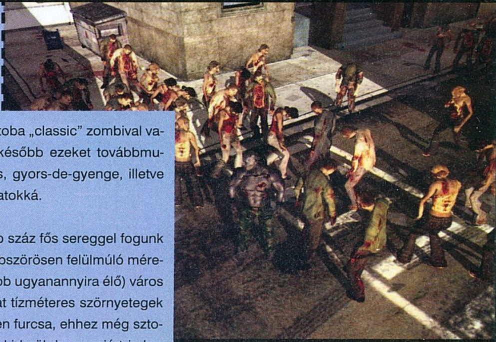
Egy dolog már biztos: a Warhammer grafikájával nem lesz gond

POSSESSION

Fejlesztő > Blitz **Kiadó** > Még nincs
Megjelenés > 2007. második negyedév

A kutatóbázisról kiszabadult egy szörnyű vírus, aminek következtében zombik százai özönlik el a város utcáit – mit tesz ilyenkor a játékos? Shotgunt ragad és nekiáll megvédeni szeretett otthonát? Meglehet, de nem a Possessionben! Itt ugyanis mi alakítjuk a sereget irányító gonosz elmét, és célunk a város lerombolása. Egyrészt mi magunk is rothadó belsőnket megcáfolóan mozgékonyak és erősek vagyunk, így ha minden kötél szakad, minden zombi véglegesen elhalt, szétcsaphatunk pár tucat kommandóst. Ennél viszont sokkal mókásabb, ha a zombiseregeket irányítjuk. Eleinte csak néhány ostoba „classic" zombival vagyunk felszerelve, de később ezeket továbbmutálhatjuk lomha-de-erős, gyors-de-gyenge, illetve fegyverhasználó változatokká.

A játék végére már több száz fős sereggel fogunk tombolni a GTA-kat többszörösen felülmúló méretű (és – eleinte – legalább ugyanannyira élő) város utcáin, és szakaszainkat tízméteres szörnyetegek fogják vezetni. Bármilyen furcsa, ehhez még sztorit is kapunk, amelyből kiderül, hogy miért is haragszunk ennyire a metropoliszra.



Erről eszembe jutott egy nóta az ebolás arcú nőkről - na akkor egy-két-há...

FULL SPECTRUM WARRIOR
TEN HAMMERS

Fejlesztő > Pandemic **Kiadó** > THQ
Megjelenés > 2006. első negyedév

a Full Spectrum Warrior igazi katonaszimulátor volt, és pont ezért vált sokak számára kicsit unalmassá néhány küldetés elvégzése után. A Pandemic tanult ebből, és a folytatást már a mindenbe – a valósághűség miatt – beleszóló hadsereg nélkül készítik. Ennek nyomán rengeteg új lehetőséget kapunk, azzal kezdve, hogy embereink különböző tulajdonságokkal bírnak. Van, aki különösen jól céloz mesterlövész-puskával, egy másik talán lassabb a többinél, a harmadik meg jól bánik a gépfegyverrel, de a gránáthajításhoz nincs érzéke. Ha kilövik egy emberünket, a következő pályára feltöltik a helyét, de az újonc új erősségekkel és gyengékkel bír, amelyeket persze ki kell tapasztalnunk.

A terep is sokkal változatosabb; ugyan továbbra is a kitalált országban járunk, ezúttal a nagyvárosok mellett falvakban, tanyákon vagy akár egy bozótosban is megütközhetünk az ellenféllel. Az irányítás hasonló, de ezúttal négyfős szakaszunkat (melyből ezúttal akár négy is lehet) szétszedhetjük két duóra, vagy akár egyetlen embert is előreküldhetünk kémkedni. Sőt tankba is beszállhatunk, hatalmas tűzerőhöz jutva ezáltal. A grafika nem lett sokkal szebb, ez valószínűleg az igazi folytatásra, a FSW2-re szánják.

Sikerült ismét kiválóan megválasztanunk városi álcaruhánkat

DARKSTAR ONE

Fejlesztő > Ascaron **Kiadó** > Ascaron **Megjelenés** > 2006. második negyedév

A Freelancer óta nem volt igazán jó Elite-klón a gépünkön, e hónapban viszont két új fejlesztésről is beszámolhatunk! Az egyik a Sacred készítőitől származó Darkstar One, amely a Thul nevű galaxisba visz majd minket. Egy Kayron Jarvis nevű pilótát (és apjától örökölt hajóját, a Darkstar One-t) fogunk irányítani hat agresszív faj ádáz küzdelmei közepette – és végül remélhetőleg elhozzuk a világbékét. Az előre megszabott sztori körülbelül húsz órás elfoglaltságot ad, ám ha figyelembe vesszük, hogy ennek során a játék 400 naprendszere közül alig 25-re kell ellátogatni, tisztán látszik, hogy ennél sokkal több időt is eltölthetünk kabinunkban. Hogy mivel? A küldetéseken kívül az agresszívebbek kalózkodhatnak, antikalózkodhatnak, fejvadászkodhatnak, a békésebbek pedig kereskedelemmel, teherszállítással és csempészettel múlathatják az időt, és hizlalhatják a pénztárcát. Pénzre ugyanis nagy szükség lesz, mert hajónkra 200-nál is több különféle ágyút, pajzsot és egyéb szerkezetet aggathatunk fel. Plusz ott vannak a bolygók felszínén fellelhető ősi, nagyhatalmú ereklyék, valamint a SpellWeapon nevű fegyver, ami területre ható, folyamatosan fejleszthető varázslatot ereget – szóval nem igazán lesz két egyforma hajó.

X3 REUNION

Fejlesztő > Egosoft **Kiadó** > Deepsilver **Megjelenés** > 2005. negyedik negyedév

Az eredetileg az X2 kiegészítőjének tervezett Reunion saját jogú játékká nőtte ki magát. Eleinte csak azért, mert a vártnál előbb elkészült az új, DirectX 9-re kitenyésztett engine, de a fejlesztés során egyre újabb dolgokat pakoltak bele. Természetesen kapunk felsorolhatatlan mennyiségű fegyvert, űrhajót, pajzsot, bolygórendszert és rejtett helyszínt (az első két rész szinte teljes területe mellé jön még egy ugyanekkora űrdarab), egy idegen fajt, valamint egy túlságosan megerősödött kalóztársaság közül zajló történetet, no meg az ezzel járó száznyi küldetést. Ezeknél is fontosabb azonban a feljavított gazdasági modellezés: a háborúk befolyásolhatják a keresletet és kínálatot, minden kapitány tőlünk függetlenül kereskedik, kalózkodik vagy éppen fejvadászkodik, és szerencséjüktől függően fejlesztik hajóikat.

Ezúttal egész flottánk lehet, aminek tagjait küldetésekre is küldhetjük, több tucat gyárat és űrállomást vásárolhatunk meg, és aki akarja, akár gazdasági játékká is alakíthatja az X3-at; lehetséges, hogy főhadiszállásunkon ülve csak a parancsokat adjuk ki, hogy mit gyártsunk, merre terjeszkedjünk, seregeink hol támadjanak...

Vajon egy űrszimulátorhoz miért kell bögyös nőket renderelni?

top 10

Anglia 05.10.02-05.10.08

BLACK & WHITE 2
ELECTRONIC ARTS . LIONHEAD
Az EA feketén-fehéren uralja a toplistákat.
PC GURU 05.10 95%

ROME: BARBARIAN INVASION
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Ha már barbár invázió: átmentünk WoW-ban a Neptulon szerverre.
PC GURU -.- --%

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Az én éjszakai életem jelenleg apró mondatkák kitalálása...
PC GURU 05.10 88%

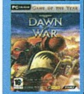
WH 40K: WINTER ASSAULT
THQ . RELIC
A kedvenc új egységünk az ork Mega Armored Nobz. Waaaaagh!
PC GURU -.- --%

ROME TOTAL WAR
ACTIVISION . CR. ASSEMBLY
A konzolos Rome (Spartan Warrior) nagy csalódás lett...
PC GURU 04.12 92%

FIFA 06
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
A két legszebb focistát sikerült a borítóra varázsolni...
PC GURU 05.10 90%

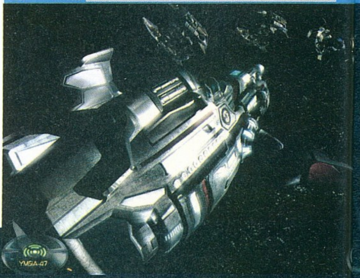
BIA: EARNED IN BLOOD
UBISOFT . GEARBOX
A harmadik rész már az Unreal Engine 3 felhasználásával készül.
PC GURU 05.12 88%

FIFA MANAGER 06
ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Forradalom a managerjátékok világában, az EA-féle a jobb!
PC GURU 05.12 94%



WH 40K: DAWN OF WAR
THQ . RELIC
Ugye mekkora előnyt jelent az eladásoknál egy árcsökkenés?
PC GURU 04.12 88%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
A következő számban már teszteljük a Special Forces kiegészítőt
PC GURU 05.08 98%



A Black Hawk egyelőre ugyan még nem "down", de a többi rémlik a filmből

DOG TAG

Fejlesztő > Diezel Power
Kiadó > Digital Jesters
Megjelenés > 2006. második negyedév

A Dog Tag legegyénibb része a sztorija, ami – mivel igencsak akciódús játékról van szó – nem túl jó ajánlólevél. Persze ha a gyakorlatban jól működik a Black Hawk Dawnból lopott afrikai környezet, a Gears of Wars-szerű „mindent használhatunk fedezéknek" rendszer és a Ghost Recon-féle irányítási metódus keverésével létrejövő játékmenet, akkor nem lesz gond, de egyelőre kicsit szkeptikusak vagyunk. A történet egy fellázadt amerikai békefenntartó ezred körül forog, mi fogjuk azt a négyfős kommandót irányítani, melynek célja a köpönyegforgató ezredes Washingtonba szállítása. Egy tabu ismét ledől, hiszen a játékban főleg amerikai tengerészgyalogosokra kell lőni, így olyan járművek, fegyverek, taktikák lesznek ellenünk bevetve, amiket más játékokban mi használtunk eddig. A játék egész látványos (bár ahhoz képest, hogy fél év, mire megjelenik, annyira nem…), ráadásul lesz benne négyfős kooperatív mód is.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS…

Noha hivatalosan senki nem mondta ki, mi teljesen biztosak vagyunk benne, hogy a Raven és az id által elsősorban Xbox 360-ra fejlesztett **Castle Wolfenstein** folytatása valamikor megjelenik PC-re is.

99%

A Japánban megrendezett Toky Game Show játékkiállításra a Ubisoft csak azért ugrott be, hogy bejelentsék: a **Brothers in Arms 3**, Unreal 3 motort használva megjelenik PlayStation 3-ra. Szerintünk PC-s verzió is várható, mégiscsak itt vannak a Gearbox gyökerei…

80%

Bár a hír sokak számára hihetetlennek tűnhet, egyre több üzleti elemző állítja, hogy a két japán konzolóriás, a **Capcom** és a **Konami** egyesülnek néhány éven belül. Az előbbi cég anyagi helyzete nem túl rózsás, utóbbi pedig nemrég több közepes cégben vásárolt jelentős részesedést.

25%

Néhány, különböző interjúkban elejtett célzás alapján meglehet, hogy a Pandemic berkeiben már készül egyik sikerjátékuk igazi folytatása, a **Full Spectrum Warrior 2**. Ha a hír igaz is, az E3 előtt nem valószínű, hogy bejelentenék.

50%

TIMESHIFT

Fejlesztő > Saber **Kiadó** > Atari
Megjelenés > 2006. első negyedév

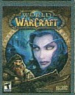
Nem hangzik túl eredeti ötletnek, hogy az időt lelassíthatjuk egy FPS-ben, ugye? No és ha hozzátesszük, hogy akár le is állíthatjuk, vagy vissza is tekerhetjük, mintha csak Perzsiában lennénk? Eredetinek ez sem eredeti, de ha jól sül el, élvezetes harcokra, vidámságot keltő megoldásokra lehet számítani. Úgy néz ki, hogy e téren a Timeshift jól fog szerepelni, példának okáért az idő leállítása alatt elvehetjük ellenfeleinktől a fegyvert, majd vigyorogva nézhetjük, ahogy a munkaeszközüktől megfosztott osztag ököllel próbál nekünk esni. A poénkodások során amúgy tíz fegyvert használhatunk, melyek között megtalálunk minden klasszikust, néhány sci-fi puskát, és egy kellemesen erős lángszórót. A sztori ugyan meglehetősen blőd (időutazó ruhában visszaküldenek minket 1911-be egy küldetésre, ám azt elvégezve már úgy térünk haza 2007-be, hogy egy őrült tudós elfoglalta a világot), a grafika egyáltalán nem rossz, és a multiban is használható időmanipuláció is biztosan érdekes lesz.

top 10

Amerika 05.09.25-05.10.01

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Egy hónap múlva kiderül, hogy milyen lesz a 3. kiegészítő
PC GURU 05.10 **88%**

WH 40K: WINTER ASSAULT
THQ . RELIC
Könyörgöm, miért nem a tiranida lett az új játszható faj?
PC GURU -.- **--%**



WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI . BLIZZARD
Örömhírrel érkezem: megvan az Earthfury öv!
PC GURU 05.03 **97%**

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
Az új patchben megkapjuk a BF'42-es Wake Island pályát.
PC GURU 05.08 **98%**

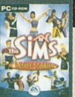
FABLE: LOST CHAPTERS
MICROSOFT. LIONHEAD
Lefogadjuk, hogy az E3-on bejelentik a Fable 2-t - ha mégse, Stöki fizet.
PC GURU 05.11 **98%**

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
9812374651738 vásárló nem tévedhet (vagy mégis?)!
PC GURU 04.10 **95%**

ROME: BARBARIAN INVASION
SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Szeretnénk gratulálni az igényes borítókép alkotójának!
PC GURU -.- **--%**

NANCY DREW: BLUE MOON
HER INTERACTIVE . HER INT.
Pedig már azt hittük, hogy ismerünk minden játékot...
PC GURU -.- **--%**

GUILD WARS
NCSOFT . ARENANET
Hol vannak a már rég beígért fizetős kiegészítők?
PC GURU 05.07 **91%**



THE SIMS DELUXE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lécci küldjetek a Simsekhez tartozó kis mondatkákat! (grath@pcguru.hu)
PC GURU -.- **--%**

TITAN QUEST

Fejlesztő > Iron Lore **Kiadó** > THQ **Megjelenés** > 2006. második negyedév

A Diablo-rajongók ugyan örültek az új patch áldásainak is, ám mindenki egyetért: az lenne a legjobb, ha a Blizzard végre előállna, és szépen bejelentené a Diablo 3-at. Erre ugyan még várnunk kell kicsit (vagy sokat – végtére is a Blizzardról van szó, ők pedig nem szokták elsietni az ilyesmit), ám itt a második legjobb megoldás: egy tényleg nagyszerűnek tűnő Diablo-klón.

A Titan Quest hasonló felépítéssel bír, mint a nagy klasszikus: hatalmas területek, rengeteg véletlenszerű kincset dobáló szörny, félisteni státuszig tápolható hősök, kooperatív játékmód... Hősünk kasztja a szintlépéskor megtanult képességek nyomán alakul ki, ezeket a képességeket pedig nyolc csoportra osztották a fejlesztők (támadás, védekezés, vadászat, lopakodás, valamint természet-, föld-, villám- és szellemvarázslatok). A felszerelésnek itt is nagy szerepe lesz, a milliónyi randomtárgy mellett mintegy ezer egyedi páncélt, illetve fegyvert szedhetnek össze online játszva az időmilliomosok.

A játék az ősi görög és egyiptomi mítoszok földjén játszódik, és természetesen a szörnyek is ebből a legendakörből származnak. Főellenségként az általános iskolás olvasókönyvekből ismerős (fél)istenek és egyéb durvább lények szolgálnak. Sztori csak azért lesz, hogy ilyen is legyen, bár a mellékelt pálya-

Kenta úr kissé ellenségesen fogadott minket - kár, hogy Kalib úr már ex, így nem segíthet nekünk

szerkesztővel akár epikus történeteket is kreálhatunk. Állítólag; hiszen ha ez igaz, akkor a mára több, mint három éves fejlesztés alatt az Age of Empires-es múlttal rendelkező fejlesztők is összeüthettek volna valamit...

Talán a szerkesztőprogram jelenlétéből már sejthető: a pályák előre letároltak lesznek, csak a szörnyek elhelyezkedése (illetve az általuk cipelt kincs fajtája) véletlenszerű. A grafika csodálatos, az új videokártyák minden tudását kihasználja – ám az ígéretek szerint gyengébb gépeken is szép lesz, s jól fut majd.

Ez a kép az éveken át súlyos Diablo-addikcióban szenvedő Riccóra úgy hatott, mint egy durva Viagra-koktél

top 10

Németo. 05.10.03-05.10.09

FUSSBALL MANAGER 06

ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
Diesest is ein sehr gut Spiel. Ich sprache deutsch. Heiliger Mist!
PC GURU 05.12 **94%**

BLACK & WHITE 2

ELECTRONIC ARTS . LIONHEAD
Nagy kár, hogy Jacko híres számát nem tartalmazza a játék...
PC GURU 05.11 **95%**

DIE SIMS 2: NIGHTLIFE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Angliában népszerű lenne a "Die Sims" című simvadász-játék
PC GURU 05.10 **88%**

FIFA 06

ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
A focikupáról a videót a 4v4.hu weboldalon tekinthetitek meg
PC GURU 05.10 **90%**

GT LEGENDS

ATARI . SIMBIN
Hogy hová tűnt Damon Hill?! Éppen az óvodában van
PC GURU 05.12 **92%**

ROME: BARBARIAN INVASION

SEGA . CREATIVE ASSEMBLY
Meneküljünk, a barbárok már a gépünkön vannak!
PC GURU -.- **--%**

DUNGEON SIEGE 2

MICROSOFT . GAS POWERED
Torghelle Sanyi itt is lesre futna (tudom, volt már...)
PC GURU 05.10 **90%**

WH 40K: WINTER ASSAULT

THQ . RELIC
A vicces (?) játékrövidítések ehavi győztese a Win Ass (only 40K) lett
PC GURU -.- **--%**

GUILD WARS

NCSOFT . ARENANET
Az NCsoft jelenti: a Guild Wars átlépte az egymilliós példányszámot
PC GURU 05.07 **91%**

WORLD OF WARCRAFT

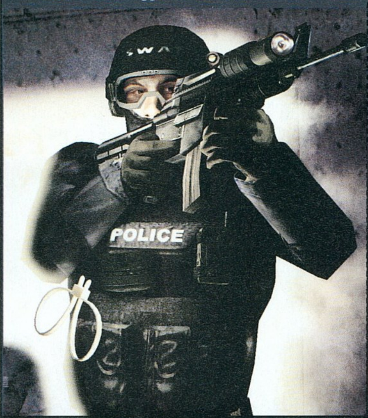
VIVENDI . BLIZZARD
Horde 4tw, palliance nubs teh suxorz, lolamirite? Kplzdiethxbbq!
PC GURU 05.03 **97%**

SWAT 4

THE STETCHKOV SYNDICATE

Fejlesztő > Irrational **Kiadó** > Vivendi **Megjelenés** > 2006. első negyedév

A SWAT 4-et is eléri a sikerjátékok sorsa: kiegészítő készül hozzá. A Stetchkov Szindikátus egy meg nem nevezett kelet-európai országba vezet minket (mi a név alapján Bulgáriát tippelünk), ahol egy kisebb hadsereggel rendelkező maffiózó famíliát kell hűvösre tennünk. Ez lényegében hét új pályát jelent, ami ugyan nem sok, de legalább új fegyvereket és felszerelési tárgyakat (többek között gázgránátokat, mesterlövészpuskákat, éjjellátót) használhatunk elvégzésük során. Figyelnünk kell az elkapott banditákra, mert akit nem bilincseltünk meg, megkísérelhetik a szökést, és akár még hátba is támadhatnak minket, ha nem figyelünk. Multiban ennél nagyobb változások lesznek, többek között kapunk egy beépített chatprogramot, hét pályát, egy új játékmódot, és egy tízfős kooperatív módot.



Lehet, hogy nem játszott ki minden hangot megfelelően, de egy aluljáróban zenélő srácra azért nem kellett volna kihívni a SWAT-ot...

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT!

John [Carmack] biztos nem örülne, ha a Doom-film effekjei ócskák lennének; mondjuk ő még arra is képes volt, hogy az Incrediblesben is találjon renderelési hibákat, ami talán már kicsit túlzás. Mindenesetre a Doom-film effektjeit azok csinálják, akik az Aliennél dolgoztak, tehát sok gond nem lehet.

Tim Willits Designer, id Software

ALTERLIFE

Fejlesztő > NCsoft **Kiadó** > NCsoft
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév

Ezt is megértük: készül az első online szerepjáték nőknek (és perverzeknek)! Nincs harc, nincsenek varázslatok, csak egy otthonunk, pár millió riválís nő, és egy kevés, prédának való férfi. A fő cél gyermekek felnevelése, otthonunk minél szebb berendezése, no meg az, hogy minél híresebbek legyünk a játék világában. Sétálhatunk a parkban, moziba mehetünk, főzhetünk, randikra készülődhetünk, mindezt egy, a mieinkhez igen hasonlító városban, minijátékok tömegével felszerelve. Érdekes ötlet, érdekes grafika – kíváncsiak vagyunk, vajon sikerül-e vele pár milliónyi leányt számítógépre szoktatni...

A békesség kedvéért e játékhoz nem fűznénk kommantárt

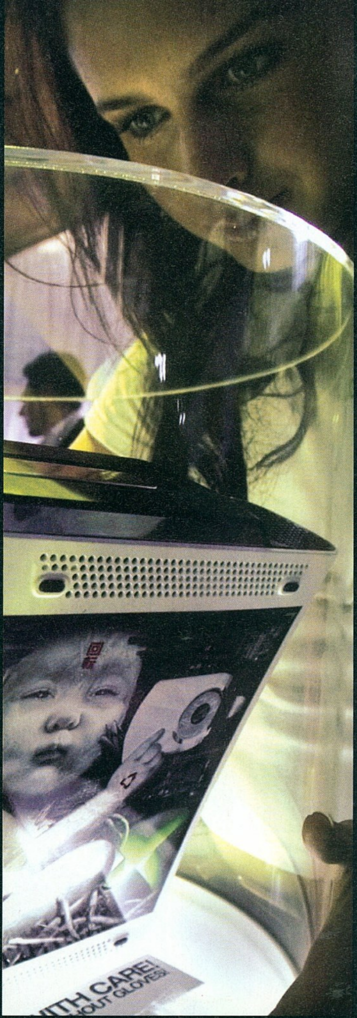
X05

Konzolos játékkiállításokról általában nem szoktunk beszámolni, de ezúttal kivételt teszünk a Microsoft-féle amszterdami X05-tel kapcsolatban. Ennek oka egyrészt az, hogy közeledik az Xbox 360 megjelenése (nemsokára talán tudunk szerezni egy példányt, ekkor természetesen tapasztalatainkat megosztjuk veletek is), másrészt a bejelentett játékok egy része jó eséllyel PC-n is megjelenik.

Ilyen volt a Gears of War, amelyről ugyan minden tudhatót egy előzetesbe sűrítettünk, ám itt is megjegyeznénk, hogy elképesztően durván néz ki! Ennél nagyobb meglepetést jelentett, hogy a Return to Castle Wolfenstein folytatását is bejelentette John Carmack – igaz, magáról a játékról csak annyit lehetett megtudni, hogy az id és a Raven közösen fejleszti, és nem lesznek különálló szintek a játékban.

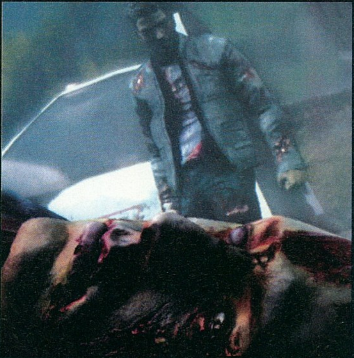
Ott volt aztán a Mass Effect, a Bioware egyik új játéka. Ez a sci-fi szerepjáték az Unreal 3 motort használja, és a harc valós időben, FPS-módban lesz megoldva benne. A fő ellentét az emberek és a mesterséges intelligenciák által irányított robotok között húzódik majd, és természetesen – háromfős csapatunk élén – mi dönthetjük el, mi történjék a világgal.

A Splinter Cell 4 is bemutatkozott egy félig ingame, félig renderelt jelenettel, amelyből túl sok minden nem derült ki azon kívül, hogy a játék elképesztően fog kinézni, és a kooperatív módra még nagyobb hangsúly helyeződik (nagy taps!).
Az új Alone in the Darkból is volt egy rövidke videó, egyelőre azonban nem tudni, hogy az Atari PC-re is elkészíti-e a meglehetősen félelmetesen kinéző horrorjátékot.



Új Bioware-RPG. Unreal 3-motor. Ezennel bejelentjük, hogy ez lesz az év játéka. Sajnos azt nem tudjuk, hogy melyik évé...

Érdekesen fest egy "SUXBOX" felirat egy Microsoft által rendezett kiállításon...



Gears of War

fejlesztő > epic kiadó > microsoft web > www.gearsofwar.com

írta · Greg5

Az Unreal sorozattal együtt legendássá váló Epic csapata már másfél éve nem rukkolt elő új játékkal. Bizony már jócskán megszáradt a nyomdafesték a zseniális Unreal Tournament 2004-ről írt ismertetőnkön, a 2007-es résznek viszont még se híre, se hamva, még az E3-on is csak mérsékelt figyelmet kapott. Ez szerencsére nem a csapat hanyatlásának tudható be, hanem annak, hogy az Epic standjánál idén a Gears of War volt a fő látnivaló. Sci-fi környezetével a program első, sőt második ránézésre is igencsak hasonlít az Unreal szériára, ahhoz hasonlóan ez is egyfajta speciális akciójátéknak készül – a különbséget viszont zongorázni lehet, és bizony nem csak az Unreal-sorozat és a Gears of War között, de utóbbi program és akármelyik más játék között is! Az Epic ezúttal ugyanis nem csak grafikus megvalósításával szeretne új alapokat felállítani, de egy új játékstílus első hírmondója is kíván lenni.

FEDEZÉKBE!

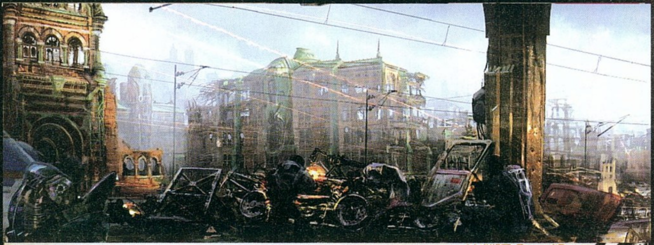
Akciójáték egészen új megközelítéssel – lehetséges ez még egyáltalán? Hiszen a stílus a játéktörténelem mintegy harminc éve során végig hatalmas népszerűségnek örvendett: hogy a búsba lehetne itt még igazán újítani!? Nos, az Epicnél úgy tűnik, tényleg feltalálták a spanyolviaszt. A játék fő designere, Cliff Bleszinski egyenest a Metal Gearhez hasonlítja a Gears of War jelentőségét, csak míg az a lopakodás elemeit csempészte mesterien az akció-játékmenetbe, addig a Gears egy újfajta, taktikus, mégis elképesztően akciódús játékmenettel kecsegtet, amely létrehozhatja a „cover shooter" kategóriát az akció-műfajon belül.

Mr. Locust, szereti a kókuszt (bocs!)

Az akciójátékokat rendszerint belső és külső nézetet használó programokra szokták osztani. Nos, a Gears of War a kettő közt helyezkedik el, és nem azért, mert váltogatni fogjuk a két nézetet, hanem mert a készítők által „2nd person shooter"-ként definiált nézetben egyesítik a két perspektíva legjobb tulajdonságait. A kamera alapvetően közvetlenül fej mellett-fölött követi főszereplőnket, de adott esetben bevált még közelebbi nézetbe, ahol karakte-

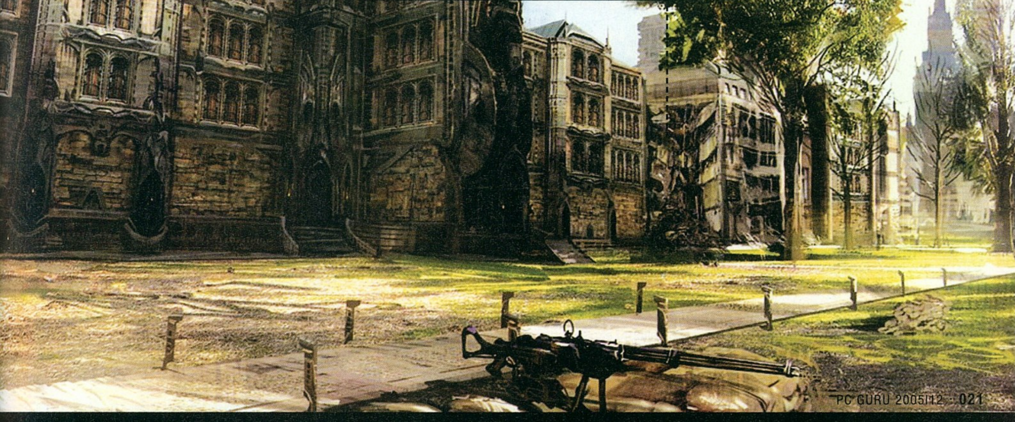
tarol az unreal engine

Bár a korábbi Unreal motorok is népszerűek voltak a játékfejlesztők körében, az engine harmadik generációs verziója a régieknél nagyságrendekkel több játék alatt fog működni. A motor legfőbb előnye, hogy igen könnyen lehet átírni Xbox 360-ra, PlayStation 3-ra – és természetesen PC-re – így aztán aki multiplatform fejlesztésbe vágja a fejszéjét, az inkább kipengeti az (állítólag) egymillió dolláros licencdíjat, mintsem belevágjon egy ki tudja meddig tartó, ilyen-olyan minőségű motor elkészítésébe. Az U3 motort használja többek között minden Midway-fejlesztés, a Bioware, a Namco, a Digital Extremes és a Sega, de ezzel készül a következő Turok, Brothers in Arms, America's Army és néhány online szerepjáték is. Sőt, az engine próbaverziója benne van az X360-as és PS3-as fejlesztői készletekben is – az biztos, hogy az Epicnél nemsokára még a takarítónő is Lamborghinivel fog a telekre járni…

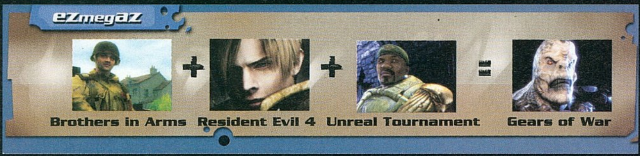


rünk arcát és vállát egészen közelről figyelhetjük (hasonlóan a konzolos Resident Evil 4-hez). Ebben a helyzetben tökéletesen látjuk az előttünk zajló eseményeket, és pontosan tudunk célozni, mindemellett segít fedezék mögött maradni, ami a játék egyik kulcsmotívuma. Az igazi katonák ugyanis nem gyorsan, ide-oda szökellve, oldalazgatva rontanak rá ellenfelükre, hanem amikor csak lehet, fedezéket keresnek, és annak biztonságos védelméből intézik el az ellenséget. Persze a Locust nevű idegenek sem ész nélkül rontanak majd ránk, ők is hasonló taktikákra vetemednek, így a megfelelő fedezék megtalálása és megtartása a játék egyik legfontosabb része lesz.

A Locust fogorvosainak és szemészeinek ajánlásával



A városrendezés itt is vogoni módszerekkel történik



"A Gears of War az Xbox 360 egyik húzócíme, így PC-n csak sokára jelenhet meg"

VILÁG GRAFIKUSAI EGYESÜLJETEK!

Az említett nagyon közeli nézetben a fantasztikus grafikus motornak köszönhetően tökéletesen nyomon követhetjük a karakterünk sérüléseit – még a kifröccsenő vér is 3D-s! –, láthatjuk a fegyver állapotát és karakterünk grimaszolását, de talán még az izzadságcseppek megjelenését is... A játék a hihetetlen grafika mellett természetesen komoly fizikai modellezéssel is fel lesz szerelve: egyáltalán nem mindegy, mi mögé bújunk, mert bizony nem csak különleges, egyedi alakja van mindennek, de az alapanyagok tömörsége is igen eltérő, és simán lehet, hogy egyes anyagokon áthatolnak a nagyobb kaliberű skulók, vagy esetleg a falat egyszerűen szétlövik mellettünk. Ilyesmikre természetesen mi magunk is képesek leszünk, sőt robbantó fegyvereinkkel akár a pálya teljes részeit, épületeit is lebonthatjuk, vagy összedönthetjük, és az így keletkező újabb fedezékeket egyből kihasználhatjuk újabb búvóhelyként. A játék mindezekhez a Doom 3-hoz hasonlóan pixelpontosságú golyóbecsapódást vizsgál, nem elég nagyjából jó helyre lőni: a precíz célzás és rejtőzködés itt abszolút létkérdés.

Ez a fajta játékmenet természetesen magától értetődővé teszi a csapatjáték szükségességét. Amint azt egy októberi bemutatón megerősítették, a játék igen erősen épít a kooperatív játékmódra, olyannyira, hogy akár minden csapattagunkat egy-egy hús-vér ember irányíthatja. Egészen biztos, hogy fenomenális élmény lesz három társunkkal, előre kidolgozott taktikával, összehangolt támadásban felőrölni ellenfeleinket! Ha ez esetleg mégsem áll módunkban, az oldalunkon harcoló, gép által irányított katonákra sem lehet egy rossz szavunk se: erre elég garancia a fejlesztők ígérete, és hogy már három fantasztikus mesterséges intelligenciával rendelkező Unreal Tournament epizód áll a

Epic Ki kicsoda

Ha azt kérném, vágjátok rá az első személyt, aki az eszetekbe jut az id, a Valve, vagy mondjuk a Lionhead fejlesztőcsapat nevét hallva, valószínűleg 99% John Carmack, Gabe Newell, illetve Peter Molyneux nevét rebegnétek el kellő áhítattal. Egy fejlesztőcsapathoz rendszerint csak egy kirakatembert tudunk csatolni, az Epicnél viszont jó néhány reflektorfényt kapó vezető egyéniség dolgozik; most röviden bemutatjuk őket.

Tim Sweeney: Az 1991-ben létrejött cég egyik alapító tagja, vezető programozó, az Epic játékok grafikai motorjának atyja. John Carmack mellett (és lassan a helyébe lépve) a legtehetségesebb és legbefolyásosabb grafikusengine-gyáros, aki, bár néha csúnyán le is pipálta nagy riválisát (az Unreal 1 – Quake 2 közti különbséget zongorázni lehetett), egyelőre mégsem tett szert akkora hírnévre és elismertségre, mint Carmack. Talán majd az Unreal Engine 3-mal... Visszahúzódó, a reflektorfényt kerülő típus.

Cliff Bleszinski: Szintén alapító tag, csaknem az összes Unreal játék fő designere, ő felel a játékmenet kialakításáért. Szemtelen fiatalságával és kusza szőke hajával a női játékosok az egyik legsármosabb játékfejlesztőnek tartják. Igen gyakran nyilatkozik a sajtónak, méghozzá meglepően nyíltan és humorosan. Személyes blogjába a www.cliffyb.com címen kukkanthattok bele.

Mark Rein: Az Epic külső ügyeiért felelős – egykori id alkalmazott – ember: az ő vállain nyugszik a csapat menedzselése, a kiadókkal való tárgyalás, mindenféle reklám és marketing. Többiekétől jelentősen eltérő munkája és elemedettebb kora ellenére ő is igazi játékmegszállott, és ő is előszeretettel nyilatkozik a készülő produkciókról a sajtónak.

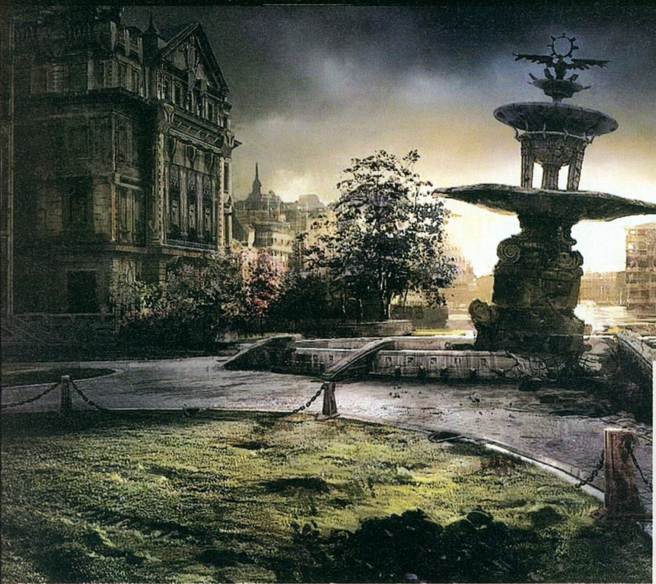
hátuk mögött. Osztagunk tagjainak utasításokat is adhatunk, de csak korlátozott mértékben; ezeket a parancsokat viszont természetesen katonához méltóan, nem hadititkot sértően üvöltve adjuk elő számukra, hanem kézjelekkel, illetve gesztikulálva.

HORRORRA AKADVA

Az akciórészeket néhol egy kis járművezetés, illetve Half-Life 2-szerűen, a fizikára építő kihasználó feladatmegoldás fogja színesíteni. Mindezek mellett a játéknak van még egy teljesen más, igen szokatlan vonulata is, miszerint itt bizony helyenként a kőkemény horrorelemek fognak domi-

nálni. A designért felelős fejlesztők itt is fantasztikusan használják ki a grafikus motor egy újabb kiemelkedő pontját, mégpedig a fény-árnyék kezelést. A játékban minden fényforrás valósághűen fogja bevilágítani szűkebb-tágabb környezetét, illetve minden tárgy valós árnyékot fog vetni. A lámpák és tüzek az interaktív környezetnek köszönhetően teljes mértékben megsemmisíthetőek, illetve módosíthatóak. Ellenségeink, a Locustok a horrorfilmekhez hasonlóan sötétben sokkal erősebbek és jobban látnak, így ha megszűnik a fény körülöttünk, gyakorlatilag azonnal búcsút mondhatunk az életünknek. A fényért való küzdelem ennek folytán a játék szerves részét fogja képezni: mi újabb fényforrásokat próbálunk létrehozni – a bemutató verzióban például az egyik, teljesen sötétbe burkolt pályarészen úgy lehetett továbbjutni, hogy biztonságos távolról ki kellett borítani az olajoshordókat, majd lángba borítani a kifolyó benzint. A játék emellett figyeli az időjárás és a napszakok váltakozását is,

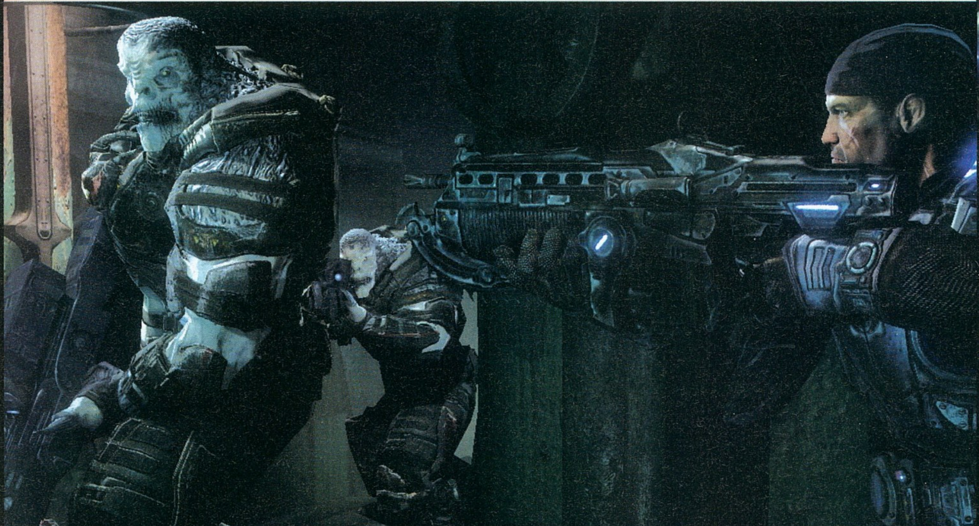
Marcus is tudja, éjszaka a kapualjban nem szabad idegenekkel szóbaállni



így lesz pálya, ahol ugyancsak kapkodnunk kell magunkat, ha nem szeretnénk, hogy ránk sötétedjen.

A játékmenet nem csak a vad akciózásról fog szólni: erős történettel, illetve kidolgozott karakterekkel készülnek a fejlesztők. Katonáink kommunikálnak egymás között, mindenről megvan a maguk kis véleménye, és mindenki kidolgozott háttérsztorival bír. Mindezeket fokozatosan ismerjük meg a fő történetszállal párhuzamosan. A környezet a képek alapján ugyan eléggé poszt-Unreal Tournamentesnek tűnhet, mégis, a fejlesztők ezúttal próbáltak elszakadni a science ficitontól, és inkább kicsit realisztikusra venni a figurát. Ennek megfelelően elvetették a hipermodern lézernyalábos fegyvereket. Natúr golyóontó eszközeink mellett fontos szerepet kapnak területre ható gránátjaink, valamint az ezúttal elsősorban pályadekorálásra használatos rakétavető. Valósághű módon igen kevés fegyvertípus lehet a birtokunkban egyszerre, de ezeket akármikor lecserélhetjük, akár az idegenek különleges gyilkoló alkalmatosságaira is – sőt, ezzel az igen ravasz ellenség is szívesen él: elhullott bajtársunktól hamar elbitorolják, és ellenünk fordítják a jobb fegyvereket.

“Úgy tűnhet, a munkám abból áll, hogy koktélozás közben mesélgetek a játékainkról. Nos, ez jórészt valóban így van.” CliffyB



A két legfontosabb karakter az osztagot vezető Marcus Fenix (bal oldalon vetődik) lesz, illetve Dominique, aki éppen az autót védi teljes lendülettel

A grafikáról szándékosan nem szerettem volna oldalakon át dicshimnuszokat zengeni: az Unreal 3 motor bizony egészen elképesztő látványvilágra képes, ami mellett a Doom 3 és Half-Life 2 fénye is elhalványodik. A karakterek és a használati eszközök kidolgozottsága egészen hihetetlen: még a karakterek szemében a vékony vérereket is látni, a fegyvereken pedig a legkisebb csavarok is megjelennek. A fény-árnyék viszonyok, robbanások, torkolattüzek, füstfelhők szintén döbbenetesek, de ez a jelző megállná helyét a grafikus motor bármely részét nagyító alá véve: nem hiába licencelte már most vagy tucatnyi fejlesztő az engine-t.

ELVETTÉK TŐLÜNK!

Nem tudom, mennyire volt jó ötlet a végére tartogatni a rossz hírt, de mindenesetre itt van: ugyan határozottan tervbe van véve a Gears of War PC-s megjelenése is, annak időpontja még az igen távoli jövőbe vész. A fejlesztés elsősorban a Microsoft novemberben debütáló új konzoljára folyik (ugyanúgy, ahogy az Unreal Tournament 2007-nél is inkább a PS3-as verzióra koncentrálnak – igaz, az jelen állás szerint egyszerre jelenik meg a két platformon), a PC-s változat elkészítésének igazán csak az Xbox 360-as változat jövő márciusi premierje után tudnak nekifekúdni az Epicnél. Ugyan az alap, az U3 motor remekül fut minden platformon, nem tudom elképzelni, hogy 2006 egyik legjobban várt játéka egyhamar napvilágot látna számítógépen is. Inkább egyfajta Fable-effektus várható, miszerint egy évvel később, jó sok plusz tartalommal a PC-sek is kezük közé vehetik majd a Gears of Wart. Mindenesetre a türelmetlenebbek számára ez remek alkalom lesz arra, hogy adjanak egy esélyt az amúgy is számos első osztályú PC-s fejlesztőcsapatot (Bungie, Bioware stb.) elcsábító Microsoft második játékkonzoljának: már csak a Gears of War miatt is jó vásárt csinálnának...

Gears of War

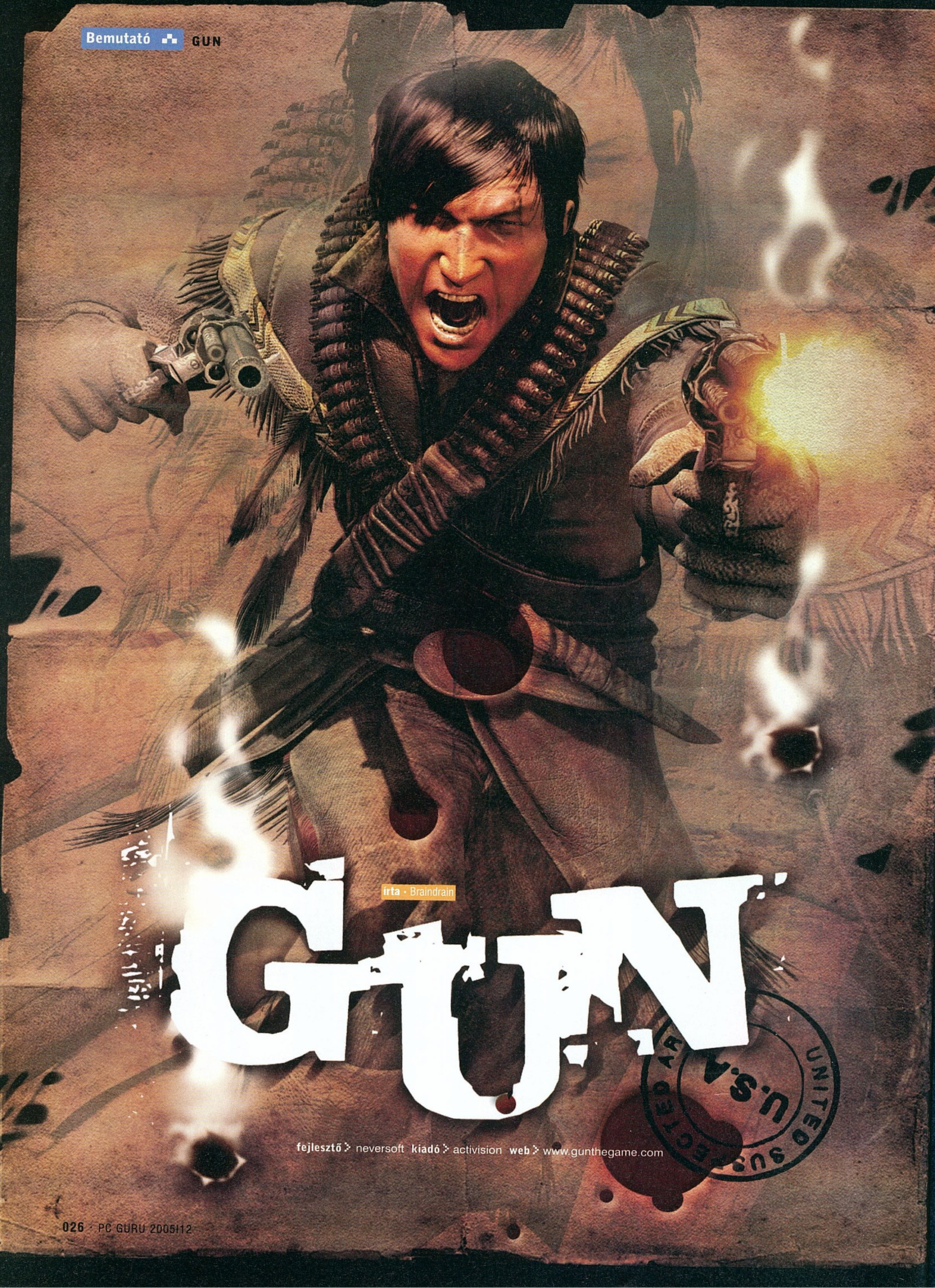
\+ Hihetetlen grafikai részletesség és újító, taktikus játékmenet egyedülálló keveréke.

– PC-n a jó ég tudja, mikor lesz, és milyen gépszörnyön fog jól futni...

Összességében:

A Epictol ezúttal grafikájában és játékmenetében egyaránt forradalmi alkotás érkezik.

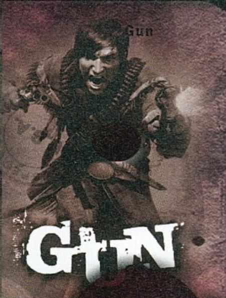
Készültségi állapot: 40%



GUN

írta · Braindrain

fejlesztő > neversoft kiadó > activision web > www.gunthegame.com



Szabadúszás

A körülbelül húsz fő küldetés mellett szinte végtelen mellékes missziót végezhetünk el a játékban. Ezt érdemes is megtenni, nem csak azért, mert igen élvezetes kalandokban lesz részünk, de azért is, mert így fejleszthetjük hősünk öt alaptulajdonságát. Nézzük, mivel is fogjuk időnket tölteni a vadnyugaton...

FEJVADÁSZAT
Minden településen tucatnyi Wanted-plakátot szögeztek ki, mindegyik egy hírhedt bűnöző elfogására buzdít. Bármelyiket elvállalhatjuk, így keresve óriási vagyonokat.

ÉLETMENTÉS
Menekítős küldetésekből sok lesz: rabszolgának elhurcolt indiánokat, indiánok által ostromolt szekérkaravánt, bányában rekedt munkásokat kell megmentenünk.

BÁNYÁSZAT
Nem kell semmi bonyolultra gondolni: tíz dolcsiért veszünk egy csákányt, aztán ha valamelyik barlangban találunk egy aranytelért, nekiállunk csépelni, majd egy éjszaka alatt elmulatjuk a kisebb vagyont.

VADÁSZAT
Grizzlymedvék és farkasok népesítik be a Gun világának eldugottabb részeit, akik ugyan hatalmas fenyegetést jelentenek, irhájukat igen jó pénzért adhatjuk el – főleg, ha nem sörétessel vagy dinamittal gyűjtöttük be őket...

BÉKEBÍRÁSKODÁS
Miután minket választanak meg Dodge City sheriffjévé, rengeteg dolgunk lesz. Ópiumcsempészek, egy nőket erőszakoló fickó, egy őrült puskás fickó a bank tetején, satöbbi, satöbbi...

KÁRTYÁZÁS
Minden városban van egy kaszinó, amelyek bajnokságokat is rendeznek. És ami a legjobb – csalni is lehet! Persze ha lebukunk, akkor nem ússzuk meg egy jó kis kocsmai bunyó nélkül...

Az Activision-közeli Neversoft játékfejlesztő csapat eddig főként a Tony Hawk-játékok sorozatgyártásával szerzett magának hírnevet. Az utcai sport világából most vadnyugati tájakra merészkednek, melyhez egy ízig-vérig spagetti-western kerettörténetet kerekítettek – de természetesen vadul dolgoznak a következő Tony Hawkon, a konzolos American Wastelanden is.

hogy nem is ő a vér szerinti apja. Ezzel a felütéssel indul hosszú kalandozásunk a XIX. század Amerikájában, melynek első helyszíne a kansasi Dodge City lesz (később Monataba és Újmexikóba is átrándulhatunk), ahol rögtön találkozunk is egyik leendő társunkkal, az ősi mesterséget űző Jennyvel. A

> **„Nem hinném, hogy gond lenne a GTA-kkal való állandó összehasonlítgatás, ez csak jól jön nekünk. Joel Jewett, a Neversoft elnöke."**

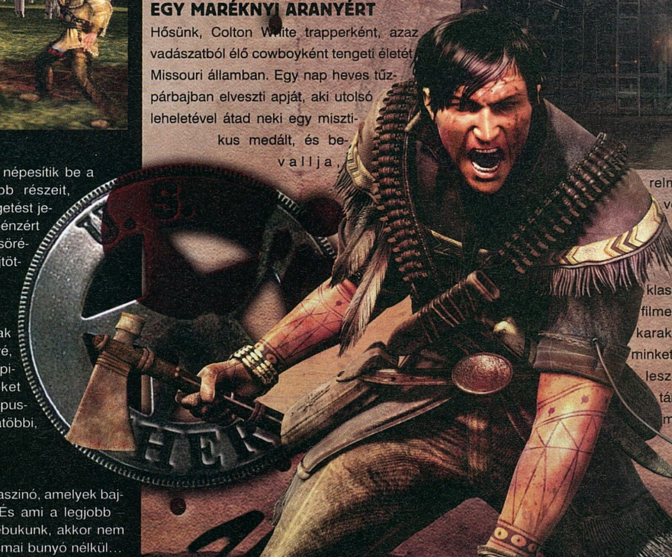
Régóta érvényes a mondás, hogy a PC-s játékosok nincsenek elkényeztetve bizonyos játékstílusokban. Ahogy hiány van minőségi verekedős- és platformjátékokból, nem igazán találni például Resident Evil-szerű horrorjátékokat sem a piacon. Ugyanez a helyzet a western-témájú alkotásokkal, hiszen a LucasArts-féle Outlaws óta nem volt érdemleges próbálkozás kedvenc otthoni gépünkön (a tavalyi Dead Man's Handet inkább felejtsük el). Ezt a helyzetet látszik megváltoztatni a Gun, amely egyszerű neve ellenére rendkívül tartalmas szórakoztatást ígér.

szituáció nem tűnik újszerűnek, azonban erre a készítők furcsa mód kifejezetten büszkék, sőt minden erejükkel erre törekszenek! Szándékuk, hogy afféle „best of" válogatást nyújtsanak a vadnyugati stílus és hangulat sze-

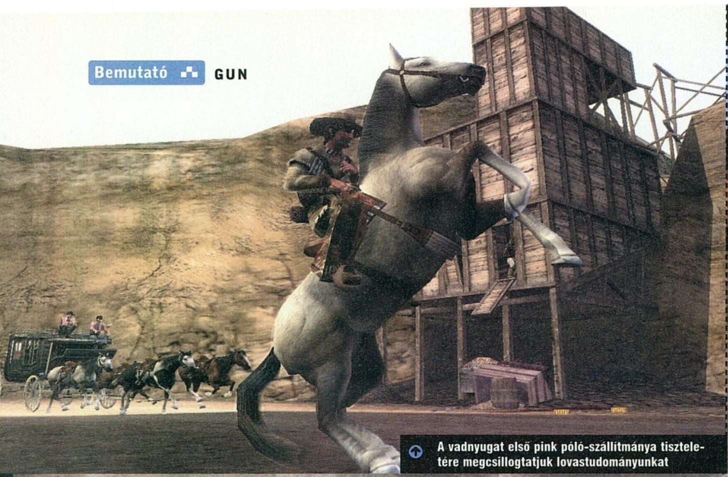
Stöki még Coltonnak sem volt hajlandó kifizetni a whiskey-t, így hát elszenvedi a következményeket...

EGY MARÉKNYI ARANYÉRT

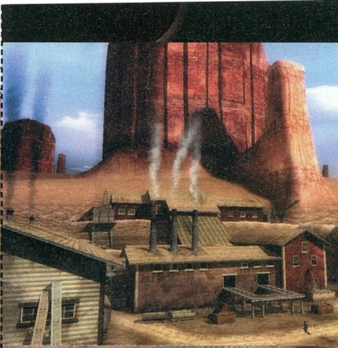
Hősünk, Colton White trapperként, azaz vadászatból élő cowboyként tengeti életét Missouri államban. Egy nap heves tűzpárbajban elveszti apját, aki utolsó leheletével átad neki egy misztikus medált, és bevallja,



relmeseinek, egy vérpezsdítő akciójáték keretében. Ezért aztán utunk során klasszikus, westernfilmekből jól ismert karakterekkel hoz minket össze a sors: lesz bájait kínáló táncoslány, karizmatikus, ördögi cselszövő, aki



A vadnyugat első pink póló-szállítmánya tiszteletére megcsillogtatjuk lovastudományunkat



anyagi haszna érdekében bármire képes, illetve inka arany, sheriffek, cowboyok, rablók, farmerek és indiánok is tömegesen.

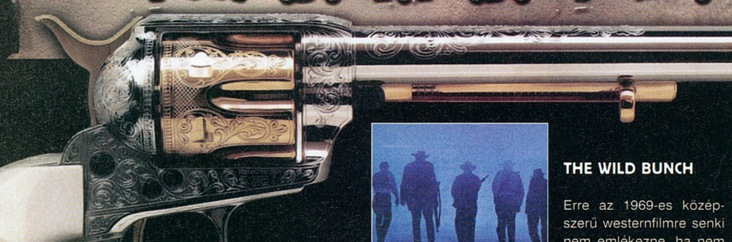
A játék stílusa érdekes hibridnek ígérkezik, ugyanis mind az FPS-, mind a TPS-jellegzetességek megjelennek a különböző szituációkban. Míg lovaglás során külső nézetből vágtathatunk végig az ördögszekerekkel tűzdelt pusztákon, addig a harc sokszor belsőnézetes rendszerben zajlik. Apropó, lovaglás! Nem véletlen, hogy a sajtó előszeretettel hasonlítja a Grand Theft Autókhoz a játékot, ugyanis a hatalmas bebarangolható terület mellett a közlekedési eszközök rablása is központi szerepet kap. Lovak segítségével juthatunk el egyik helyről a másikra, „akik" bánásmódunkra hús-vér élőlényként reagálnak. Megsarkantyúzva őket átmenetileg felgyorsulunk, ha ezt túlzásba visszük, ledobnak minket, de lehetőségünk van megkínálni a földön sínylődő ellenfeleinket a paci rúgásával is. Alacsonyabb akadályokat átugorhatunk velük (ezt nem jelzi semmi, nekünk kell bemérnünk, hogy képes-e rá a lovunk), és ha kíméletlenül bánunk a paripával, előfordulhat, hogy a sziklás sivatag kellős közepén kidől alólunk.

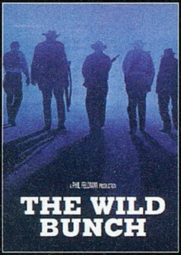
A városok rendkívül fontosak a játékban, hiszen főként itt kapjuk a küldetéseket, illetve itt frissíthetjük fel készleteinket. Amellett, hogy különböző frakciókkal találkozhatunk minden városban (ez is ismerős, ugye?), a települések (re)aktívan reagálnak cselekedeteinkre. Nyugisan mehetünk a magunk dolgára, vagy véreskezű banditaként kisebb lázadást robbanthatunk ki, melynek keretében egymásnak ugrasztjuk a főbb feleket. Ennek a végén aztán az is előfordulhat, hogy az egész lakosság egy emberként penderít ki minket a városhatáron kívülre, és barátságosan utánunk is lőnek, jelezvén, eszünkbe se jusson egyhamar visszatérni.

SERGIO LEONE RENDEZÉSÉBEN

A Gun leglátványosabb részei a tűzpárbajok lesznek – persze nem az egyszerű küzdelmek, hiszen ott nem nehéz a dolgunk: keresünk némi fedezéket, aztán szépen lelövöldözgetjük a ránk törő gazfickókat (esetleg a keményen dolgozó farmereket). Ha komolyabb koncentrálást igényel a helyzet – avagy csak mulatni akarunk – akkor érdemes bevetni a quickdraw technikát. Ez lényegében a bullet time kicicomázva: ilyenkor a játék bevált FPS-nézetbe, és innen szépen becélozhatjuk ellenfeleink kalapját, fegyvertartó kezét vagy éppen szemeközét. Minél trükkösebb lövéseket ejtünk meg, annál tovább maradhatunk ilyen előnyös helyzetben: adott esetben lehetséges így néhány pillanat alatt lemészárolni egy kocsmáravaló iszákos banditát. E mellé enyhe RPG-elem lép be, a különböző mellékküldetésekkel turbózhatjuk fel Colton öt tulajdonságát (lovagló-tudását, célzását, közelharci képességeit, életerejét, illetve a quickdraw mércéjét).

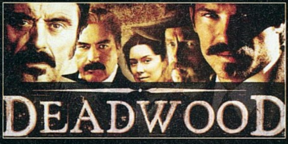
Volt egyszer egy vadnyugat





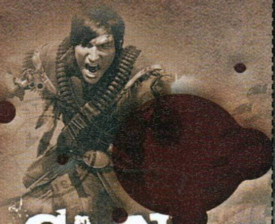
THE WILD BUNCH

Erre az 1969-es középszerű westernfilmre senki nem emlékezne, ha nem lettek volna benne gyönyörűen lassított tízperces lövöldözések. Talán most már nem kell magyarázni, hogy honnan jött a Gun quickdraw-rendszere…

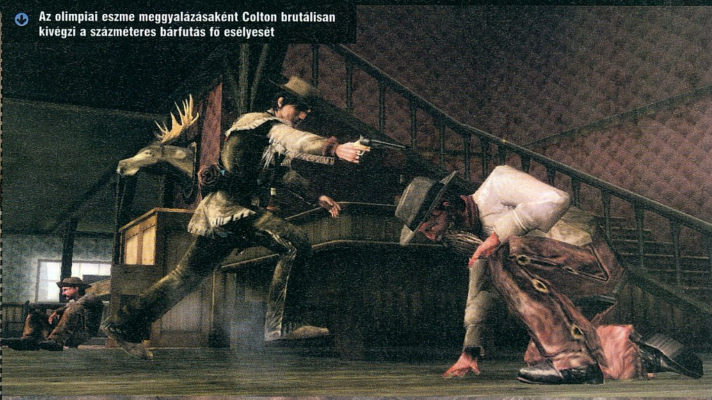


DEADWOOD

A HBO igen durva sorozata már nálunk is fut, és aki szereti a vadnyugat brutális, komor ábrázolását, ennél jobbat nem talál magának. Rengeteg káromkodás, vad verekedések, véres tűzpárbajok – ugyanezt várhatjuk a Gunban is.



GUN



Az olimpiai eszme meggyalázásaként Colton brutálisan kivégzi a százméteres bárfutás fő esélyesét

A durvább fegyverek (duplacsövű sörétes puska, dinamittal megszerelt íj, molotov-koktél vagy épp kezdetleges géppuska) találatától több méternyit repülnek az ellenfeleink, köszönhetően a (túl)fejlett fizikai rendszernek. A fejlesztők úgy döntöttek, hogy a „sláger" fizikai motorok ellenében saját technológiát fejlesztenek, mely – szerintük – méltán versenyezhet a jelenleg piacon lévőkkel.

A brutális látványnak nagy szerepe lesz a kegyetlen vadnyugat hangulatának visszaadásában. Ellenfeleinktől begyűjthetjük skalpjaikat, tomahawkkal széttrancsírozhatjuk őket, vagy dinamitfüzérrel díszített nyílvesszőkkel „dekorálhatjuk" ki őket. Természetesen nem csak a nyers erőszakkal kívánja szavatolni a Neversoft az élvezetet. Szinte minden klasszikus western-momentumnak részesei lehetünk: szerencsejáték, lótolvajok megfékezése, vonatrablás, vagy bölényvadászat – és persze a kép nem lehetne teljes a kocsmai verekedések nélkül.

GTA: WILD WEST

Hatalmas bejárható terület szavatolja a hosszú játékidőt, míg a sztorit előrébb görgető főbb missziókat tengernyi hangulatos epizódküldetés színesíti. Igaz, a központi sztori kötöttebb lesz, nem lesz lehetőség eltérő sorrendben teljesíteni ezeket, bár ezek között általában teljes szabadságot élvezhetünk. Igaz, ez csak a játékidő 20%-a után történik meg, addig „kézen fog" minket a játék; utána viszont szabad a vásár! A mellékes feladatok igen sokszínűek lesznek, eleinte a betevő whiskey-adagért a vadonban levő aranyásóknak és vadászoknak szállíthatjuk ki az otthonról kapott leveleket, ám később ennél nemesebb munkákkal fogunk szembesülni. Azt már most bejelentették, hogy a sztori során valamikor sheriffé avanzsálunk, így innentől már a tolvajok és marharablók nem cimborák, hanem ellenfeleink lesznek.

A különböző fejlesztői nyilatkozatok szerint az egyszemélyes játékmódra koncentrálnak a Neversoftnál, így semmilyen formában sem találkozhatunk multiplayer móddal. Az erre ácsingózók hoppon maradnak, de az ígéretek szerint csak átmenetileg. A Gunnal sorozatot kíván indítani a Neversoft, így ha a várakozásoknak megfelelően fog fogyni a főbb platformokon debütáló western-shooter, nem kizárt, hogy a folytatások támogatni fogják a multiplayer játékot. A tervek szerint 2005 végén kerülhet az üzletekbe a Gun, addig is tessék szárazon tartani a puskaport, és a nagy Manitu legyen veletek!

+ Ha a sztori is jó lesz, megszülethet az első igazán jól sikerült GTA-klón

– A grafika bőven lehetne látványosabb, multi se lesz, ráadásul a sztoriról sem tudunk sokat

Összességében:

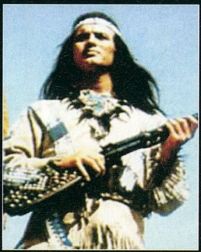
Noha a látvány nem egetrengető, a hangulat csak úgy árad a képekből - reméljük mással sem lesz gond...

Készültségi állapot: 90%

avagy a GUN ihletői:

NINCS BOCSÁNAT

Clint Eastwood Oscar-díjat kapott e szokatlan filmért, amelyben nem a leszámolásokon és a bölénykergetésen, hanem a sötét történeten volt a hangsúly. Noha e kettőből bőven lesz a Gunban, a sztori az Unforgiven nyomán halad.



WINNETOU

Minden indián-történetek atyja megkerülhetetlen, ha a vadnyugatról van szó. Igaz, egy kicsit később játszódik, mint a játék, ennek ellenére rengeteg jelenetet emeltek át a játékba a könyvből.

fejlesztő: cd projekt red kiadó: még nincs web: www.thewitcher.com

irta · Jatfield

THE WITCHER

A lengyel stúdió jelentős kiadói tapasztalatokkal rendelkezik a régiójában, és a szerepjátékok terén sem teljesen újoncok, hiszen ők adták ki és fordították le az összes Bioware-játékot hazájukban. Az első saját projektre azonban majd 10 évet kellett várniuk; 2002-ben indult meg a Witcher fejlesztése. Az eredetileg négy-öt fővel induló fejlesztőgárda mára 40 fősre hízott.

Népszerű, ám külföldön jórészt ismeretlen író művéből hazai, ismeretlen fejlesztőcsapat nagyszabású és ígéretes játék fejlesztésébe fog. Talán többek számára is ismerős a szituáció, most azonban nem az előző számban bemutatott Word of Chaosra térünk vissza, hanem az eleddig pusztán kiadói tevékenységéről ismert CD Projekt első játékáról olvashattok előzetest, mely a lengyel fantasy-rajongók nemzeti kincsének, a szép nevű Andrzej Sapkowskinek művein alapul. De mi teszi Sapkowski úr műveit alkalmasabbá egy játékadaptációra, mint bármelyik másik sárkányos-törpés történeteket költő művész alkotásait? Mivel a polák nyelvhez nem sokat konyítunk, csak másodkézből tudósítunk: a lengyel író regényei a fantasy irodalom sötétebb vonalát követik, és még műfajtársai közül is kitűnik komor világával – ezt a fejlesztők a maga véres valójában a játékban is igyekeznek kihangsúlyozni. A Falloutokhoz hasonlított játékvilágot kegyetlenség, otrombaság és fajgyűlölet jellemzi, sőt a szexualitás sem szerelmes ódák és érzelmes pillantások képében, hanem a maga csupasz valójában – általában pénzért cserébe – jelenik meg. A játék helyszínéül szolgáló

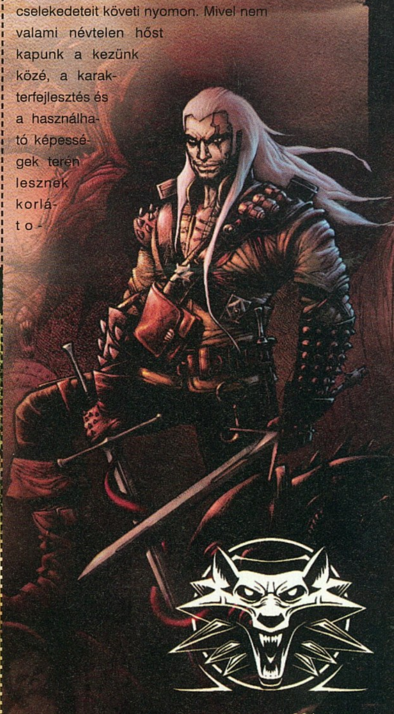
„A regényekről nem tudunk nyilatkozni, de a játék igen hangulatosnak tűnik"

Északi Birodalomban az ember az úr, és fajunk a legrosszabb oldalát mutatja. A törpék, elfek és egyéb más lakók saját birodalmaik szűkös korlátain kívül megvetett és üldözött fajtának számítanak, de az emberek gyakran egymáshoz sem kegyesebbek.

MI IS AZ A WITCHER?

Egy ilyen világban bizony elkélnek a hősök. A sötét idők azonban sötét bajnokokat szülnek, az Északi Birodalom legerősebb harcosai pedig a witcherek, akik egy boldogabb világban sem számíthatnának a nép bizalmára, de még itt is félelem költözik saját honfitársaik szívébe is a nevük hallatán. Ez nem véletlen, hiszen a witchereket gyermekkoruktól fogva harcosnak képezik ki, és mestereik nem állnak meg a fekvenyomásnál és gyakorlóbábuk alkalmazásánál. Hogy a későbbiekben hatékonyan vehessék fel a harcot a legkülönfélébb földöntúli rémségekkel, a kiképzés során különféle kegyetlen próbákon, sőt mutációkon kell túlesnie minden ilyen szörnyvadásznak, hogy leendő áldozataik fölé emelkedhessenek. A witcherek pókernyelven szólva fullos leosztásban részesültek: gyorsak, mint a villám, ügyességük páratlan, a sötétben is látnak és a mágiát is uralják. Szolgálataikat bárki igénybe veheti némi aranyért cserébe, de ez nem jelenti azt, hogy a társadalom részének tekintené őket, sőt sohasem bízhatnak senkiben. Bár ez jár olyan előnyökkel, mint például az evilági politikától és annak intrikáitól való függetlenség, állandó bizonytalanságot jelent majd a játékos számára.

A történet, amely előreláthatólag 30-40 órás játékidőt kínál számunkra, Geralt, a Fehér Farkas cselekedeteit követi nyomon. Mivel nem valami névtelen hőst kapunk a kezünk közé, a karakterfejlesztés és a használható képességek terén lesznek korláto-



A divatrendőrség képviseletében lecsapunk a bohócgatyás banditákra

zások, de a CD Projekt alapvető célja az volt, hogy olyan világot hozzanak létre, melyben mindenki saját belátása alapján cselekedhet, sőt, amely képes a játékos nélkül is működni. Witcherünk csak egy a szereplők közül, és a tervek szerint ezt érezni is fogjuk.

A VILÁG

A nemjátékos karakterek nem várnak ránk, élik a maguk életét, intézik ügyes-bajos dolgaikat, járják a város utcáit, ami nemcsak látványos, de a játékmenetre is hatással van. Ha rossz időben vagyunk akár a jó helyen is, elkerülhetünk fontos találkozásokat, vagy éppen olyasvalakikkel találkozhatunk, akiket érdemes lenne elkerülni – mint például az éjszakánként az utcákon leselkedő banditák aranyra éhes hordái. Minden döntés a játékos kezében van, akár a történet szempontjából fontos karakterekre is rátámadhatunk, bár mindez következményekkel jár. Bár a witcherek élete független azoktól, a világ polgárainak nagy része tagja, vagy szövetségese valamelyik politikai frakciónak, így ritkán úszhatjuk meg következmények nélkül ilyetén botlásainkat. Magyarán: ha lecsapunk egy arrogáns nemesembert, akkor ugyan pár percig jól érezhetjük magunkat, ám másnap már átkozzuk forrófejűségünket, hiszen sorban jönnek a kivégzett fickóért bosszút állni kívánók. Ráadásul tevékenységünket a program a háttérben értékeli és döntéseinknek a végkifejletre is hatása lesz. Mivel ez az ellenőrzés folyamatos, tudatosan nehéz lesz választani a játék három befejezése közül, ezeket cselekedeteink összessége határozza majd meg. Természetesen ez a fajta függetlenség kellemes meglepetéseket is tartogat számunkra, hiszen így lehetővé válik, hogy teljes szabadsággal tevékenykedhessünk a játék világában.

Mit sem ér azonban a szabadság, ha nincs hol érvényesíteni – ám a Witcherben emiatt sem kell aggódnunk. A játéktér három hatalmas területre oszlik, melyek között lóháton, vagy tömegközlekedési eszközök segítségével utazhatunk. Ezeket a területeket további kisebb zónák alkotják, melyek között szabadon kószálhatunk, akár újabb, ismeretlen helyekre is bukkanva. Ugyan a cselekmény jórészt a vadonban játszódik, két hatalmas város is szerepet kapott, Vyzime és Maribor. Vyzime – ha lehet hinni az ígéreteknek – a maga katakombáival, utcáival, sikátoraival és házaival a legnagyobb település lesz, amit számítógépes szerepjátékban valaha láthattunk (már szinte látni, ahogy a Bioware designerei ennek hallatán újabb kerületet toldanak a Dragon Age fővárosához...).

“Minden idők legjobb RPG-jét akarjuk elkészíteni” Michal Kicinski, kreatív igazgató, CD Projekt

BOSZORKÁNYOS HARCMODOR

A Witcher hatalmas világának nem minden lénye manipulálható és persze unalmas is lenne a witcherek élete küzdelem nélkül. Ugyan a fejlesztők leginkább RPG-ként hirdetik játékukat, a harc, az akciózás sokkal nagyobb szerephez jut majd, mint ahogy azt megszokhattuk. Ébredésünktől Kaer Morhenben, a rend erődjében, egészen a stáblista legördüléséig a harc lesz a meghatározó; ez egy ilyen világban talán nem is meglepő. Fejetlen vagdalkozásra azonban ne számítsunk, még ha első pillantásra a Diablo-sorozatét is idézi az irányítás. Egérgombnyomogató mutatóujjunk fog persze dolgozni, de nem mindegy, hogy mikor kattintunk leendő áldoza-

Erre a tápos ellenfélre tartogattam a Barbie-módra befestett kardomat

Hajnal

Délelőtt

Délután

Éjszaka

Napszakok

A CD Projekt Red programozói sok mindenre büszkék, elvégre a Bioware-től jutányos áron licencelt Aurora-motort alaposan átírták, ám a legnagyobb megelégedettséggel az új napszak- és időjárási rendszer tölti el őket. Az előbbi hatásait a fenti képeken láthatjátok, és meg kell vallanunk, a látvány tényleg impresszív. (Igaz, az a szerencsétlen árus, vélhetően erős drogok hatása alatt éjjel-nappal ugyanott szobrozik...) Az időjárás ugyan a játékmenetre nem fejt ki különösebb hatást, ám ez is igen látványosnak ígérkezik. A tengerparti városkákban enyhe záporokkal találkozhatunk, a sivatagban természetesen homokviharokat kell túlélnünk, a hatalmas pusztákon villámokkal és mennydörgéssel tarkított viharokat tapasztalhatunk meg.

Úgy látszik egy trónfosztásban is központi szerepet fogunk betölteni

tunk testére. A kurzor színének változása jelzi a legalkalmasabb pillanatot a csapás bevitelére, és ha sorozatosan jól időzítünk, az összefűzött támadások ereje jutalmazza a játékost türelméért. Ugyanaz a kombó, amelyikkel az első óriáspatkányokat intéztük el, persze nem alkalmas a későbbi, hatalmasabb ellenfelek likvidálására, így ahogy witcherünk fejlődik, úgy lesznek egyre hosszabbak, erősebbek és persze változatosabbak a támadás-kombinációk. A különböző módszerek között az segít eligazodni, hogy a fejlesztők háromféle harci stílusba rendezték a támadásokat, így ki-ki vérmérséklete szerint döntheti el, hogy a küzdelem során mekkora arányban oszt szerepet a védekezésnek és a támadásnak.

Tovább bővíti az alkalmazható stratégiákat, hogy karakterünk a stílusokon belül háromféle támadóállást vehet fel, melyek lehetővé teszik, hogy minden helyzetben a leghatékonyabbak lehessünk – legyen szó gyönge, ám fürge, lassabb, de masszív, vagy éppen nagy számban ránk rontó ellenfélről. A hatékonyságnak ára is van, a különleges támadások kifárasztják a legtapasztaltabb hőst is, és ha állóképesség pontjaink nullára redukálódnak, pusztán az alaptámadásokra marad erőnk. Ilyen helyzetben talán a legtanácsosabb egy csendes zugot keresni, hogy a witcherek meditációs képességeit felhasználva bajnokunk regenerálódhasson.

VARIÁCIÓK A MACHINÁCIÓRA

Összesen mintegy 200 különleges képesség áll rendelkezésünkre, melyeken felül a karakter tulajdonságainak (erő, ügyesség, intelligencia és állóképesség) fejlesztése is a kezünkben van. Lehetőségünk tehát van bőven, bizonyos korlátokra azonban szükség volt, hogy a játékbeli rémvadászok ne kerüljenek túl messzire az adaptáció alapjául szolgáló történetek hőseitől. Ezek a megszorítások leginkább a fegyverválasztásban jelentkeznek. A witcherek elsődleges fegyvere a kard, és bár ebből rögtön kétfélét is forgatnak (acélpengét a hétköznapi, és ezüstkardot a természetfeletti lények ellen), más fegyverekkel meglehetősen ügyetlennek bizonyulnak. Ez abban nyilvánul meg, hogy a kombókat és egyéb speciális mozdulatokat csakis hű pengéinket markolva alkalmazhatjuk. Bár a lehetőség adott a használatukra, karakteridegen támadóeszközöket választva csupán egyszerű suhogtatásra lehetünk képesek, a pusztakezes harc pedig legfeljebb vallatásra alkalmas, mivel a testi sértés legsúlyosabb kategóriáját nem képesek alkalmazni a witcherek. Kivételt csupán néhány különleges jelentőségű tárgy, mint például a witcher tőrei képeznek, melyek borotvaéles pengéivel ellenfeleink testrészeit sokkal nagyobb hatékonysággal dolgozhatjuk fel, mint a hosszú szablyákkal.

Támadóik szétmarcangolása ugyanis nem csak elégtételt jelent a witcherek számára, de különféle varázslötyeikhez is felhasználhatják az egzotikusabb rémségek egyes testrészeit, sőt fegyvereik erejét is növelhetik, ha teszem azt megedzik egy különösen nagy hatalmú bestia vérében. Az elővigyázatosság azért nem árt, mielőtt könyékig merülnénk ellenfeleink hulláiba, tudniillik avatatlan kezekben könnyen kétélű fegyverré válhatnak a mágikus kotyvalékok. Szabad kezet kap a játékos, a kísérletező kedvűek recept híján is főzőcskézhetnek, de még a jól bevált kotyvalékoknak is van káros mellékhatása, és ha elég nagy koncentrációban gyűlik össze a karakter testében a főzetekből származó méreganyag, még a meditáció sem segít az életben maradásban.

A witcherek varázstudománya nem áll meg a különféle boszorkányságoknál, képesek leszünk ötféle, úgynevezett jel használatára is, melyek segítségével mágikus pajzsot idézhetünk a hős köré vagy akár telekinetikus vihart is támaszthatunk, szétszórva a berendezést és ajtókat döntve le.

AZ AURORA ÁGYÚI

Ahhoz, hogy a beígért RPG-forradalmat elhozza a játék, manapság már nem elég, ha jól hangzik, jól is kell kinéznie egy játéknak, és erre a Witcher esetében a Bioware Aurora nevű játékmotorjának jelentősen átdolgozott változata a biztosíték. Nem csak valósidejű fizikával és valódi mestervívók vezénylete alatt felvett animációkkal bővítették a lehetőségeket, de a legújabb DirectX-hez és a rajongók elvárásaihoz igazítva az engine-t képessé tették a napszakok változásának megjelenítésére, amely fontos szerepet játszik az élő világ illúziójának megteremtésében. Az éjszakára megnyúló dinamikus árnyékokat izzó varázskardok vágják ketté, a tavak fölött hajnalban köd gomolyog, a folyadékok szimulációja – a fejlesztők szerint – minden vetélytársat maga mögé utasít, a grafika részletességét pedig már mi is megcsodálhattuk a tavalyi E3 óta kiadott számos felvételen és képen.

Ígéretekben és reményben tehát nincs hiány, már csak arra vagyunk borzasztóan kíváncsiak, hogy hogyan is fog mindez a valóságban kinézni. Ha bízhatunk a CD Projektben, ezt néhány röpke hónapon belül meg is tudjuk.

\+ Kivételesen ígéretes darab, mely előreláthatólag tökéletesen ötvözi az akciódús játékmenetet a hagyományosabb szerepjátszással

– A történetről még semmit nem tudunk

Összességében:

A komor hangulat szimpatikus, a harcrendszer jól működik a gyakorlatban, már csak a történetnek drukkolunk

Készültségi állapot: 70%

Remélem jól beválik az űr-Cosmo mellé csomagolt szerencsehozó műanyag-csatabárd

Túl az ismert világegyetemen

PHANTASY STAR UNIVERSE

fejlesztő > sonic team **kiadó >** sega **web >** www.sega-europe.com **írta** • Kozi

Elektronik – SuperSonic... (remélem, mindenki ismeri a klipet – kötelező!). Bizony-bizony: a SEGA egyik leghíresebb belsős fejlesztőstúdiója Sonic személyében olyan emblematikus figurát adott az elektronikus játékiparnak, hogy a fejesek a későbbiekben úgy döntöttek, még a cég nevében is szerepelnie kell a villámgyors kék sündisznócskának. A stúdió múltja az arany érába nyúlik vissza: még a nyolcvanas évek vége felé kezdte meg működését (akkor még nem jelenlegi nevén, hiszen Sonic sem létezett), és azóta számtalan platformon rengeteg játék öregbíti hírnevüket.

Este fél hét van, hétköznap – egész nap szekáltak, kifacsarva bandukolsz hazafelé a munkából. Mivel saját autóra álmaidban sem gondolhatsz, a jó öreg tömegközlekedéshez nyúlsz, leereszkedsz az egyik féreglyukba, remélve, hogy csak behunyod a szemed és egy pillanat alatt otthon találod magad. Kora este a metróban rengetegen tolonganak: ijedt kis mókusként vergődsz az izzadt hónaljú építési munkavezetők, a fokhagymaszagú nyugdíjasok és az ekkorra már mély szarkalábakkal rendelkező harmincötös szinglik tengerében. Lehunyod a szemed: egyikük sem érdemel többet egy futó pillantásnál. Végre hazaérsz – fanyar mosollyal, ugyanakkor jóleső melegséggel ugrasz bele a két hetes aktív használat után már szükségszerűen biztosítótű-cellux kombóval megerősített Wandeng márkájú papucsodba. A vacsora rég kihűlt, a család momentán hasznavehetetlen: valami idétlen vetélkedő fut a tévében, ők pedig egymás szavába vágva sivítják a helyesnek vélt megoldásokat, megpróbálván túlharsogni az amúgy is üvöltő csodaládát. Saját távkapcsolód lassan kicsúszik a kezedből: az egyik csatornán a salgótarjáni előember roppant izgalmas afrikai kalandjai futnak, a másikon a magyar Karel Gott mongolidióta pókerközvetítése próbál szórakoztatni – ez pedig némi tiltott szer híján nem mutathatja meg igazi valóját. Szar az egész, el kellene tűnni innen a francba, méghozzá jó messzire – mocorog benned a gondolat. El bizony – egy olyan világba, ahol hős lehetsz, ahol főszerepet játszol, amelyben sorsok és életek függnek tőled – és amely lehetőleg egy cseppet sem emlékeztet arra, amelyet épp az imént hagytál ott...

PHINAL PHANTASY

Igen, manapság egy jó könyv mellett talán egy dögös RPG az, amely igazán alkalmas arra, hogy az ember belépjen egy mesébe, lubickoljon benne és – nem utolsósorban – aktív részesévé is váljék. Talán nem botorság azt állítani, hogy a Phantasy Star Universe jó eséllyel kiérdemli majdan ezt a jelzőt. Erre patinás múltja, az idei E3-on és a Tokyo Game Show-n kiállított játszható verziók kedvező fogadtatása, valamint a fejlesztő cég neve szolgálhat garanciaként. Aki a Phantasy Star-játékok múltjában kíván kutakodni, annak közel 20 évvel kell visszatekernie az óra mutatóját: az első rész még a nyolcbites éra csúcsán, 1987-ben jelent meg, a Sega Master System nevű konzolján (akkoriban ez volt a NES kortársa és ellenfele). A fejlődéssel lépést tartva generációt ugrott (egy pár részt megért Sega MegaDrive-on), illetve a későbbiekben kilépett a világhálóra, és az addig kizárólag magányos játékosok számára készülő kaland hirtelen pálfordulattal online programmá avanzsált. A sikert mi sem jelzi jobban, mint az, hogy a játék rengeteg kiadást ért meg és szinte minden platformot megjárt (csak a Sony gépeket kerülte el, bár ez – tekintve az akkortájt nem éppen bazsarózsás idillnek nevezhető Sega-Sony viszonyt – talán érthető). No, meg az is, hogy Dreamcast-korszak hivatalos online Sega-centereinek lelövése után a rajongók még hónapokig futtatták a magánfinanszírozású szervereket, hogy ne veszítsék el az általuk benépesített világokat.

A sorozat új tagját, a Universe-t először tavaly májusban az E3-on egy trailer formájában láthatta a közönség, a világ legnagyobb játékshow-jára idén pedig már egy rövidke játszható demóval érkeztek, amely el is nyerte az odalátogató szakújságírók jó részének tetszését (akadt, aki merészen a kiállítás legjobb multiplatform játéka címet is neki adományozta). Minderre hab a tortán, hogy a játékot értő kezek hegesztik: fejlesztő Sonic Team főnöke a világ keleti felének egyik leghíresebb játékdesignere, Yuji Naka, illetve a producer Takao Miyoshi, aki anno a PSO-játékok fő tervezője volt.

A PSU – követve a sorozat előző részei által lefektetett alapokat – az elsősorban konzolos gyökerekkel rendelkező standard akció-RPG vonulatba illeszthető. Ha mindenképpen párhuzamot szeretnénk vonni, talán leginkább a Final Fantasykhez lehetne hasonlítani, azt leszámítva, hogy itt a játékmenet valós időben zajlik, még a harcok is (aki igazán rosszindulatú, akár a Diablohoz is hasonlíthatja). Külső kameranézetben mászkálunk a világban, ha pedig ellenfélbe botlunk, következhet a harc – amelyben karakte-

A MAGTÁR

Az eddigi online Phantasy Star-játékok egyik legeredetibb vonását a Magnak nevezett aprócska repülő lények jelentették. Ezek folyamatosan karakterünk háta mögött lebegtek, és legfőbb jellemzőjük az volt, hogy varázstárgyakkal etetve egyre táposabbá tehettük őket, amit állandó bónuszokkal hálálták meg. Ha például mindig sebzést növelő cuccokat zabáltattunk velük, egyre jobban növelték a mi sebzésünket is – ám ha nem etettük őket néhány óráig, állapotuk viharos gyorsasággal romlani kezdett. Ők ugyan a PSU-ban nem kapnak helyet, az új robotasszisztensek hasonlóképpen fognak dolgozni, csak éppen ők tárgyakat tudnak nekünk készíteni a nekik korábban leadott cuccok alapján.

A szerkesztőségben várunk minden lányt, aki bizonyítani tudja, hogy létezik ennél minibb miniszoknya is

rünknek akad egy normál és egy erős támadása (nem beszélve az ezernyi mágiáról), ezeket variálgatva csalogathatjuk elő az erős kombókat, miközben megpróbáljuk elkerülni az ellenfelek támadásait. Aki játszott már valamelyik PSO-darabbal, annak az irányítás egyből ismerős lesz, hiszen megtartották az azokban már egyszer bizonyított alapokat. Újdonság lesz, hogy csata közben first person nézetbe is válthatunk, de mivel ez esetben a helyváltoztatás nem engedélyezett, ezt elsősorban a lőfegyverekkel való pontosabb célzás érdekében kell használnunk.

A mezei, normál szörnyek természetesen tonnaszám jönnek, és nem maradhatnak el a jó öreg bossfightok sem – minden egyes epizód végén számíthatunk arra, hogy belefutunk egy keményebb legénybe (így cirka tizenöttel kell számolnunk összesen). Mivel a rendelkezésre álló bejárható terület igencsak méretes (belső és külső terek egyaránt szerepelnek a terítéken) ezért az órákon át való unalmas futkorászást elkerülendő különböző járművekbe is belepattanhatunk.

Az alapszituáció klasszikus, mondhatnók klisészagú: az időmeghatározásnál maradjunk a nem túl sokat mondó „valamikor"-nál – a helyszín szerencsére már pontosabban belőhető. A Graal naprendszerben járunk, amely három, egymástól gyökeresen eltérő tulajdonságokkal bíró lakható planétának ad otthont, az ott lakó, különböző kultúrákkal rendelkező őshonos fajokkal egyetemben. A különböző kultúrákkal rendelkező őshonos fajok jó szokásához híven ezek alaposan összeugrottak és rettenetes csatározásokat folytattak, de szerencsére ez a vészterhes időszak már a múlté: az Utolsó Nagy Háborút pontosan száz esztendővel ezelőtt zárta le a Hárompárti Szövetségnek elnevezett béke.

“Tulajdonképpen a PSU két játék egyben: egy klaszszikus RPG, és egy online tápbajnokság”

Ennek apropóján történetünk kezdetekor nagy ünnepség folyik a térségben: a nép vidáman burkolja a virslit és hektószám nyeli a vizezett Tallérost. Főszereplőnk a Guardianok Kolóniájáról származó tizenhét éves Ethan Waber, aki éppen a centenáriumi ünnepséget figyeli húgával, Lumiával az oldalán. A mulatság tetőfokán azonban elszabadul a pokol: a Guardian flottát megsemmisíti egy hatalmas meteorvihar, a bolygófelszín lángolni kezd, a területet pedig gonosz teremtmények özönlik el, akikről kiderül, hogy a nem éppen jóindulatú SEED faj talpasai. A káoszban és a hamarosan kirobbanó küzdelemben Lumia eltűnik, nekünk pedig Ethan bőréve bújva el kell indulnunk megkeresni és megmenteni őt. Azt talán nem is érdemes ragozni, hogy a relatíve egyszerű motivációkkal induló kaland a későbbiekben szövevényes történetté bontakozik ki, amelyet végigjátszva a futurisztikus-fantasy látványvilágot felvonultató rendszer mindhárom bolygóját jó alaposan be kell járnunk…

A NETEN INNEN ÉS TÚL

A Phantasy Star Universe gyakorlatilag a kétféle irányvonalú elődök jellemzőit kombinálja: a tíz esztendő múltán visszatérő, történetorientált egyjátékos, klasszikus játékmenet mellett a PSO-ból már ismert masszív online játékra is számíthatunk. (Igaz, nem feltétlenül mai értelemben, sokkal inkább Diablo-módra: egyszerre hatan lehet együtt nyomulni, viszont mielőtt megalakítjuk csapatunkat, ezekkel találkozhatunk a központi bázison.) Az Ethan történetét megfestő single player mód erős, komplex és a lehetőségekhez képest nem túl lineáris kalandot ígér, minimum 40 órás játékidővel, nagyjából 20 különböző vidékkel, a fő sztori mellett számos apróbb mellékküldetéssel, mindezt három óránál is több átvezető videóval megtámogatva. Ha már a történetnél tartunk: noha apróbb egymásrautalások vannak bennük, a PS-játékok sztorijai mégsem kapcsolódnak szervesen egymáshoz, és ez jelen esetben is így lesz (eddig legalább a világ ugyanaz volt, most viszont arrébb vagyunk néhány fényévvel…). A parti ez esetben három tagú, a főhős melletti két NPC irányítását csatákban az AI veszi át, ergo csak egy karaktert vezényelhetünk (természetesen ez csak egy adott pillanatban értendő így – nem

PHANTASY STAR ANNO

A Phantasy Star-széria ugyan még Japánban sem ért el olyan sikereket, mint a Final Fantasy vagy a Dragon Quest, de rendkívül

fanatikus rajongótáborral rendelkezik. Az első négy rész szigorúan egyjátékos móddal készült, és noha közel sem volt olyan kidolgozott történetük, mint egynémely rivális játékoknak, a nagyon szép grafika és a rengeteg, olykor egyenként is tízórás elfoglaltságot kínáló labirintus sokakat megragadott. A legkülönlegesebb talán a harmadik rész volt (érdekes, hogy ez sokaknak nem jött be), amelyben egy királyi család három generációjának három kalandját élhettük át. Ezt követte néhány mellékág (Gaiden, Adventure, Collection), majd a történelmet író Phantasy Star Online, elsőként Dreamcaston. Ez volt az első online konzolos szerepjáték, és bár bizonyos értelemben az első Diablo is több lehetőséget kínált, és a játék havidíjas volt, hatalmas siker lett. Ez követte egy gyors folytatás, majd a teljesen elbaltázott hármas epizód, amelyben a harcokat egy kártyajátékban kellett megvívni (ez volt a CARD Revolution).

csak ketten csatlakozhatnak hozzánk, ennél azért jóval szélesebb a választék).

A multiplayer mód részletei még nem tisztázottak, de annyi bizonyos, hogy ekkor a fő sztorit követően, Ethan galaktikus hőssé válása után játszhatunk egy saját magunk által készített szereplő aspektusából. A neten hatfős partik randalírozhatnak együtt, egy központi találkahelyről – jelen esetben egy teljesen felépített városból, ami a játék lobbyjának felel meg – indulva az új küldetésekre (a városban egyébként mindenkinek lesz egy szabadon berendezhető, különféle trófeákkal díszíthető szobája is). Az online-világban a PSO módjára számíthatunk rengeteg különleges eseményre, ünnepségre, minden bizonnyal lesznek minijátékok és egyéb apróbb szórakoztató történések is, tehát valóban élni fog ez a világ.

Következzék a még tisztázatlan dolgok litániája: a készítők a beépített hangkommunikációra egyelőre nem mondtak se igent, se nemet (inkább utóbbival számoljunk – no de hát ezért találták fel a TeamSpeaket), ahogyan arra sem, hogy a szimultán játszó PC-s és PlayStation 2-es verziók tulajai – akárcsak a Final Fantasy XI esetében – kalandozhatnak-e együtt. Nem tudni, hogy a szolgáltatás havidíjas lesz-e (bár ha abból indulunk ki, hogy a Sega nem ellensége a pénznek, erre tudnánk tippelni...), és azt sem, hogy egy accounton maximalizálják-e az indítható karakterek számát. Ami biztosnak tűnik: a netes játék összes anyagát valószínűleg a szerver fogja tárolni – többek közt ezzel kívánják lefegyverezni a csalni vágyó huncut vérpistikéket (akik anno igencsak ellepték a PSO-szervereket), illetve a későbbiekben számíthatunk letölthető kiegészítésekre is.

WoW KONTRA PSU

Fajok tekintetében az előző részekből ismerteket próbálhatjuk ki, de az emberek, androidok és newmanek (talán az elfekhez hasonlítanak hegyes fülük és mágikus beállítottságuk miatt) mellé most csatlakoztak a beastek is, akik főként a közelharcban remekelnek majd. Az ellenfélként szolgáló SEED-ek abszolúte eltérő jellegzetességeket mutatnak, és leginkább villogó medúzákra hajaznak. Szokás szerint minden egyes fajnak megvannak az előnyei és hátrányai, a beastek például magas szinten átalakulhatnak állati formába, az androidok egy speciális sugárfegyver ismeretét sajátíthatják el, ráadásul minden fajnak lesznek óránként egyszer bevethető szupertápjai is. Természetesen, ha saját karaktert gyártunk az online játékhoz, igencsak messzemenően a saját szájízünkhöz formálhatjuk a megjelenését és a tulajdonságait, ahogyan ez egy MMORPG esetében el is várható. Karakterosztályok szerint lehetünk vadászok, rangerek vagy erőhasználók (értsd: harcosok, íjászok, mágusok), a fegyverarzenál pedig a lőfegyverektől a különböző energiapengékig terjed: akadnak egy-, és kétkezes fegyverek, és – először a sorozatban – küzdhetünk úgy, hogy balunkban pisztolyt tartunk célra, jobbunkban pedig lézertőrt forgatunk.

Annak ellenére, hogy a Sonic Team nagy fába vágta a fejszéjét, amikor egy füst alatt erős off- és online RPG-t is akar készíteni, úgy tűnik, minden adva van ahhoz, hogy a PSU némi új színt vigyen a PC-s (MMO)RPG-k világába. Illetve majdnem minden: annak ellenére, hogy a két készülő verzió közül – már csak a hardveradottságokat alapul véve – bizonyára a PC-s fogja vinni a prímet a látványvilágban (az alapból igen szép konzolos változatnál is nagyobb részletgazdagságával), mégis vannak alapvető fenntartásaink a számítógépes verzióval kapcsolatban. Egy japán játékos szinte ezer százalék, hogy a PS2-verziót fogja preferálni – ott ugyanis mindenkinek ott figyel a tévé alatt a Sony kütyüje, arrafelé PC-n maximum a jó kis hentai-kalandokat, esetleg a lóverseny-, illetve a randiszimulátorokat szokás tolni. Az amerikai/európai, PC-s online szerepjátékokat kultiváló közönség pedig zsigerből más érdeklődésű, mint egy konzoljáték esetében: egy PC-s emberkének WoW-okra és Guild Warsokra van szüksége (vallom ezt azon meggyőződésem ellenére, hogy egy igazi játékost nem a platform, hanem a játék maga bilicsel le). A PSU viszont már első ránézésre is japán RPG, törzskönyvezett konzoljáték: az egész felépítése, irányítása erre van kihegyezve, sőt a készítők bevallottan a PS2-változat eladásaitól remélik a kecsegtetőbb hasznot. Valószínűleg érdemesebb is lesz arra beruházni, már csak a játékhoz tartozó várhatóan nagyobb online tábor miatt is. No, de hessegessük el a bűnös gondolatokat, és ne ítélkezzünk előre – inkább várjuk jó szívvel ezt a valóban különlegesnek ígérkező kalandot!

A WoW-ból már megtanulhatták volna, hogy a sárkányok ellen 40 fős csapat szükséges

A KÉK ROBBANÁS

Nem az Universe az egyetlen Phantasy Star-játék, amely PC-re készül, nemsokára ugyanis Európában is megjelenik a Blue Burst, amely tulajdonképpen az első két PSO feltuningolt verziója. A feltápolt grafika és a PC-re optimalizált irányítás mellett a legnagyobb újdonságot a 33 új küldetés jelenti, amelyek teljesen új – ám igencsak apró – területekre vezetik a játékosokat.

Phantasy Star Universe

+ Végre egy jó kis japán RPG PC-n is!

– Havidíjat fizetni egy Diablo-szerű online játékért...?!

Összességében:

Kapunk egyfelől egy rendkívül ígéretes egyedül játszható RPG-t, és másik, multiban játszható sztorit. Two in one!

Készültségi állapot: 50%

MI VAN ODABENT?
MINDEN. CSAK TE HIÁNYZOL.
LAZA, FOTÓK
FOTÓALBUM
ALBUMOKAT KÉSZÍTHETSZ, AMIKET MEGOSZTHATSZ A BARÁTAIDDAL
NO VIRUS NO SPAM
ÜZENETEK
ÜZENHETSZ MINDEN TAGNAK
HAVEROK, BARÁTOK
PROFILOK
BEMUTATKOZHATSZ, HAVERKODHATSZ
250 MB TÁRHELY
FREECUCCOK
MEGOSZTHATSZ ÉS URALKODHATSZ
HOTDOG.hu
HARAPJ RÁ!
NÉV:
JELSZÓ:
Belépek
RSZÁG LEGTUTIBB KÖZÖSSÉGI PORTÁLJA, AHOL MINDENT MEGTALÁLSZ EGY HELYEN.
WWW.HOTDOG.HU

Oblivion
The Elder Scrolls IV

írta · Grath

fejlesztő > bethesda kiadó > 2K Games web > www.elderscrolls.com

A Bethesda manapság az Elder Scrolls-játékairól ismert, de az 1986-ban alakult stúdió a vagyonát Terminátor-feldolgozásokkal szerezte. Mára igencsak kinőtték magukat, több száz fős stúdiójukban egyszerre készül az Oblivion, a Fallout 3, no meg egy lótenyésztős-lóversenyes játék konzolra. Ej be kár, hogy utóbbiból kimaradunk...

A Morrowind készítői anno mindent megtettek azért, hogy a lehető legkevesebb játékoshoz jusson el a művük: csak a legdurvább gépeken futott jól, a lehető legbarátságtalanabb játékrendszere csak a megszállott RPG-seknek jött be azonnal, az xboxos verzió pedig konzoljátékhoz képest hihetetlenül bugos volt. Hogy ezek ellenére is hatalmas, fanatikus rajongótábort tudtak szerezni, az korunk egyik nagy csodája – vagy annak bizonyítéka, hogy maga a játék volt zseniális. Nemsokára érkezik a folytatás, ami nagyjából ugyanilyen ismertetőjegyekkel bír (reméljük ezúttal a bugokat megússzuk), ám már most borítékolni lehet, hogy az Oblivion hatalmas siker és nagyszerű játék lesz – pontosan erre van szüksége a régóta éheztetett szerepjátékos közönségnek!

ALAPOZÓ

Az Oblivion a legtöbb tekintetben a Morrowind stílusát követi: ezúttal is kapunk egy szabadon bejárható világot, kismillió küldetést, teljesen szabad fejlődési rendszert és cirka kétszáz óra játékidőt (ha valaki kizárólag az alapküldetésekre koncentrál, az is készüljön föl egy 35 órás maratonra).

Noha a játék mindössze hat évvel a Morrowind után játszódik, teljesen máshol járunk, ezúttal az Elder Scrolls világának központi részén, a Birodalom fővárosa körül, Cyrodiil megyében.

Kíváncsiak vagyunk, vajon a kard vér általi elrozsdásodását lemodellezik-e

A goblinok e játékban is igen hívogató lakásokban éldegélnek

Ahogy az előző részben is, most is rabként indulunk: békésen üldögélünk a császár pincebörtönében, várva a megváltó őrületet, amikor hirtelen feltűnik őfőméltósága két őrrel a nyomában, közlik, hogy a titkos kijárat a palotából a mi zárkánkból nyílik, úgyhogy leszünk szívesek arrébb állni, míg ők elmenekülnek. Természetesen mi is kimenekülünk, és rövid kergetőzés után a saját szemünkkel figyelhetjük meg a Birodalom széthullását: a császárt leöli egy csuklyás fickó, mire megnyílnak Oblivion – ebben a világban így hívják a poklot – kapui, és a daedrának nevezett démonok nekiállnk letarolni mindent és mindenkit. Innentől a mi kezünkben van a világ sorsa, feladatunk lesz megtalálni az igazi örököst, és becsukni a térkapukat – sok szerencsét!

Ugyan egyetlen szóval sem sugallta senki, hogy át lehetne menni Oblivionba a játék során, de mi ennek kihagyását alapos melléfogásnak tekintenénk. Ettől eltekintve negyven négyzetkilométernyi vidéket járhatunk be, a legkülönbözőbb tájak mellett 200-nál is több labirintussal és kilenc várossal. Ezek mindegyike teljesen eltérő stílusban épül fel, lakói más-más napirenddel és kedvtelésekkel rendelkeznek, aminek betartatásáért a nagyszerűnek ígérkező Radiant AI rendszer felel. A mintegy ezer karakter (ebben nincsenek benne a szörnyként funkcionáló rablók és hasonló rosszcsontok) önállóan létezik a világban, ha például megéheznek, vesznek kaját, elmennek vadászni, vagy nekiállnak lopni, mindezt a beállított személyiségük alapján. A városok bármelyikében vehetünk há-

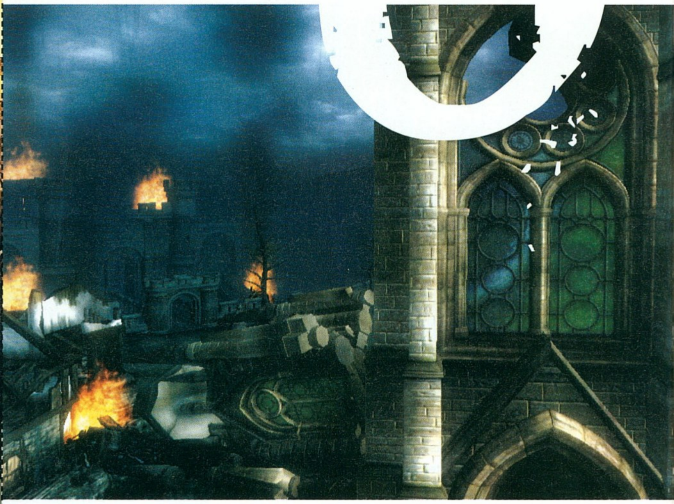
“ Nagyon reméljük, hogy Oblivionba, azaz a Pokolba is ellátogathatunk ”

zat, de néhol egy-két küldetés megoldásával is otthonhoz juthatunk. Az egyik településen például egy kísértetjárta kúria megtisztítása után a kapukulcsokat is megkapjuk az épülethez. A kilenc város mellett négy céh – harcosok, mágusok, tolvajok és orgyilkosok – vár minket tárt karokkal, melyek egyenként is vagy húsz órás elfoglaltságot jelentenek kidolgozott küldetéseikkel (nem lesz több unalmas szállítási feladatunk!). Az ötödik „céh” az Aréna, ahol egyrészt fogadhatunk a meccsekre, másrészt mi is megpróbálhatjuk elnyerni a bajnoki címet.

Ez persze nem lesz könnyű, hiszen a fejlődés valamivel lassabb lesz, mint a Morrowindben volt. A rendszer továbbra is hasonló: adott három fő képzettségcsoport, mindegyiken belül hét képzettséggel. Amelyiket használjuk, az fejlődik – minden tíz képzettségnövekedés után pedig szintet lépünk, és növelhetjük alaptulajdonságainkat. Karakteralkotáskor nem muszáj előre megadott kasztot választani – mi válogathatjuk össze, hogy melyik képzettségek lesznek legfontosabbak számunkra, és a hét kiemelt skill gyorsabban fejlődik, mint a többi. Bizonyos képzettségi szintek elérésekor speciális bónuszokat, úgynevezett perkeket kapunk. Megfelelően magas kovács-képzettség után például automatikusan maximumra javíthatunk egy páncélt, karddal küzdve pedig megkapjuk a lefegyverzés lehetőségét. Amúgy a Morrowind tíz választható faja megmarad, és lesznek égövi jelek is, melyek közül ugyan mind teljesen új lesz, de tovább szinesítik karakterünk egyéniségét. Sőt, vámpírrá is változhatunk, ami állítólag sokkal mókásabb lesz, mint a Morrowindben – a Bloodmoon kiegészítőben megjelent vérfarkasmizéria viszont ezúttal elmarad.

KI KARDOT RAGAD...

A Morrowind talán legtöbbet szidott része a harcrendszer volt, amely lényegében abból állt, hogy egy minél nagyobb csatabárdot a kezünkben tartva odaálltunk az ellenfelünk elé, vadul nyomogattuk az egér bal gombját, és reménykedtünk, hogy a gép úgy „dobjon”, hogy a végeredmény sebzés legyen. No ennek vége, egy sokkal izgalmasabb, akciódúsabb közelharci rendszert kapunk, ahol a mi képességeink is



A SZINKRON

Az Oblivionban igen fontos lesz a rengeteg párbeszéd, erre ékes bizonyíték, hogy a duplasűrűségű DVD tárhelyének felét az agyontömörített hangfile-ok zabálják fel. Azonban a Bethesdánál nem csak a mennyiséggel, hanem a minőséggel is törődnek, ezért híres színészeket kértek fel a fontosabb szerepek eljátszására.
A hamar elhulló, ám a kalandunkat beindító császárt Patrick Stewart alakítja (Star Trek, X-Men), saját állítása szerint nagy élvezettel. A játék központi figurája a császár elveszett fia, vagyis az általunk megtalálandó trónörökös; őt a Gyűrűk Urából ismert Sean Bean (Boromirt játszotta) személyesíti meg. Mellettük megemlítendő a főgonoszt alakító Terence Stamp (SW: Phantom Menace, Superman), illetve az egykor Wonder Womant alakító Lynda Carter is.

fontosak lesznek – akik kipróbálták, azok a Riddick csonttörő küzdelmeihez hasonlították az Oblivion harcait.

Lényegében arról van szó, hogy ezúttal mindaz megtörténik, amit a monitoron látunk – ha elért valakit a pengénk, akkor azt mindenféleképpen eltaláltuk; ha viszont ellenfelünk pajzsára csaptunk rá, akkor hiába van 100-as szinten a fegyverkezelésünk, legfeljebb a pajzsot törhetjük darabokra. Két támadás-gombunk lesz, a gyors, de gyengébb, illetve a lassú, de csontrepesztő fajta – magát a kivitelezést pedig az befolyásolja, hogy milyen irányban mozgunk éppen. Ha előre megyünk, szúrás lesz a dologból, ha oldalazunk, íves suhintás. Külön gomb szolgál védekezésre – akár pajzzsal, akár a fegyverünkkel – és itt is csak akkor leszünk sikeresek, ha ténylegesen sikerült blokkolni az ütést. Bár egy ilyen realisztikusnak nevezhető rendszerbe pompásan illeszkedne, mégsem lesz az Oblivionban a testrészekre külön ható sérülés, nem lehet csonkolni, vagy egyetlen, fejre mért csapással kivégezni valakit. Ennek két oka van: egyrészt ekkor a játékos is elszenvedhetne ilyen baleseteket, másrészt a fejlesztők szerint ilyenkor mindenki mindig fejre támadna. Hát, minket kiismertek...

Mint említettem, a képesség nagyságának nincs befolyása arra, hogy eltaláljuk-e ellenfeleinket, ám természetesen továbbra is megéri ezeket fejleszteni. Egyrészt a képzettebb kardforgató nagyobb sebzést okoz ugyanazzal a fegyverrel (ez akár 300%-os bónuszt is jelenthet). Másrészt, ahogy minden más képességnél, bizonyos szintek elérése speciális lehetőségeket nyithat meg. Ezek a perknek nevezett extrák a csatabárdoknál azt jelenthetik, hogy egy jobb találat a földre viszi az ellent, a kardokkal

> „Negyven négyzetkilométeren kilenc város és 200 labirintus van Cyrodiilban"

lefegyverezhetjük ellenfelünket, a pajzzsal pedig blokkolás után még arcba is csaphatjuk a ránk támadókat. Ha az ilyen extrákkal eléggé elvettük a kedvét ellenfelünknek a harctól, az is előfordulhat, hogy megadja magát. Persze ez is függ attól, hogy éppen kiről van szó: egy démonherceget várhatóan nem lesz könnyű megijeszteni, egy magányos rabló viszont várhatóan hamar előrántja a fehér zászlót, ha talpig daedra páncélban, egy táltoson lovagolva megközelítjük.

...ÍJ ÁLTAL VÉSZ EL

A Morrowindben lényegében nem volt érdemes íjászkodni, hiszen ezzel legfeljebb egy-egy gyengítő lövést lehetett bevinni csata előtt, de komolyan használni szinte lehetetlen volt. Az Oblivionban az ígéretek szerint más lesz a helyzet, úgy is végigvihetjük a játékot, ha az esetek 90%-ában íjat használunk (mivel konkrétan az íjra, és nem a távolsági harcra koncentráltak a fejlesztők, a számszeríjakat és a dobótőröket elfelejthetjük). A kulcsszó itt is a realizmus: a nyílvesszőkre hat a fizika, ezért érdemes kicsit a célpont fölé célozni, a nyilak lepattannak a sziklákról, de beleállnak a fába és az ellenfelekbe. Ha eléggé feltornásszuk az íjászat képességünket, még zoomolni is megtanulunk, ami ugyan nem feltétlenül illeszkedik bele az egész realizmuskoncepcióba, de további segítséget nyújt a Legolas-utódoknak.

Érdekes, hogy a már régen bejelentett megreformált lopakodási rendszer – amiért egy korábbi Thief-fejlesztő felelt – a fentiekkel ellentétben nem a valósághűségre törekszik. Legalábbis elsősor-

ban nem: ugyan az olyan dolgok is számítanak rejtettségi szintünk megállapításához, mint az árnyékok jelenléte, vagy az okozott zaj, ám a lopakodás képesség ezeknél sokkal fontosabb. Így aztán teljes sötétségben, fekete bőrruhát hordva, ám nagyon alacsony képességgel felszerelve legfeljebb egy hintaló mögé lopakodhatunk be észrevétlenül, mindenki más előtt lebukunk. Az ellenkező véglet is működik, így maximumra tápolt lopakodás képességgel – kis túlzással – akár fényes nappal, hupikéken világító lovagi páncélban szemből is „rálopakodhatunk" valakire.

VARÁZSLATOS MÁGIA

Számunkra igen jól hangzik, hogy a Morrowindhez képest a mágiát jelentősen megerősítik, mind hatásában, mind pedig megjelenésében. Maga a rendszer egyébként nem sokat változott, így a rendelkezésre álló sok tucatnyi alapvarázslat keverésével, illetve paramétereik módosításával alakíthatjuk ki mágikus arzenálunkat – az erősebbek természetesen több varázserőt is fogyasztanak.

Néhány grafikus kizárólag azzal bíbelődik, hogy a varázslatok minél szebben nézzenek ki, így aztán színes-szagos, egész képernyőt betöltő effekrekre lehet számítani – feltéve, hogy elég erős az adott mágia, hiszen ezúttal ez is sokat számít. Egy alacsony erősségű tűzgolyó talán annyit tud, hogy egyetlen ember ruházata fellgyulladjon tőle, a kigyúrtabb verzió viszont akár egy kisebb sereget is képes szerterobbantani.

Fontos dolog, hogy most már nem kell varázsló „üzemmódba" átállni, akár fegyverrel a kézben is szórhatjuk az áldást. A Morrowindből ismert hat mágiaszféra megmaradt, ám mindegyik új varázslatokkal gazdagodott. Ha a mágusok céhében ezek mindegyikéből letesszük a mestervizsgát, eljuthatunk az Ősi Tanok Egyetemére, ahol további – egyelőre abszolút titokban tartott – finomságokat sajátíthatunk el. Varázslataink erejét befolyásolja a viselt páncél nehézsége: bőrpáncélban alig gyengülnek mágiáink, vastag sodronying alatt nyögve viszont varázslataink sebzése akár a felére is visszaeshet.

Érdekes, hogy a bűvölés – mellyel tárgyainkat ruházhatjuk fel különféle állandó bónuszokkal, vagy aktiválható hatásokkal – ezúttal nem külön képesség lesz, hanem ahogy fejlődnek mágikus szakértelmeink, úgy tanuljuk el ezeket a tanokat is. Az alkímia viszont továbbra is képzettségként jelenik meg, és nem csak gyógyitalok és más pozitív hatású löttyök főzésére használhatjuk, de mérgeket is keverhetünk, melyeket nyilainkra vagy közelharci szúró-vágó fegyvereinkre applikálhatunk. Szintén eme képesség fejlettségétől függ, hogy egyszerre mennyi italka fejtheti ki ránk áldásos hatását.

ÓRIÁS VILÁG

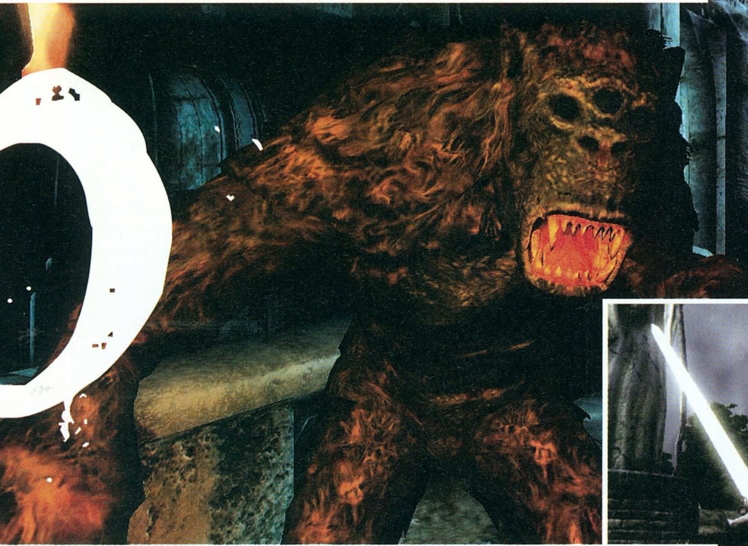
Cyrodiil földje hatalmas, országnyi játékteret jelent (gyalog öt óránál is hosszabb időbe telik átszelni). Ugyan sokak imádnak ilyen nagy, szinte végtelennek tűnő birodalomban mászkálni, felderíteni az erdőket, mocsarakat, sivatagokat és

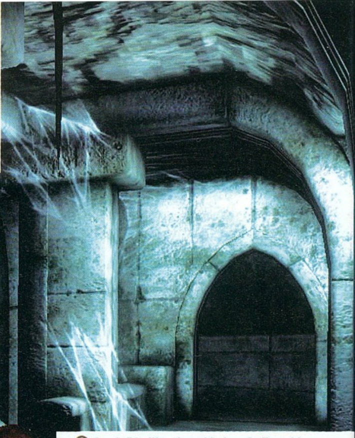
Későbbi KALANDOK

A Morrowind óriási sikerének az egyik legfőbb oka a kitűnő editor volt, amellyel bármilyen helyszínt, karaktert, tárgyat vagy varázslatot létrehozhattunk a játékban. Akit esetleg lelkesít a több ezer új küldetés, tárgy, textúrapakk, és néhány igen jó teljes átalakítás gondolata, az egyrészt elfáradhat az erre szakosodott weboldalak egyikére (pl. thelys.org, mwsource.com, rpgplanet.com/morrowind), másrészt pedig azonnal vesse rá magát az Oblivionra, hiszen ebben is szerepelni fog a TES Construction Set.
Természetesen ez jóval több lehetőséget kínál, mint elődje, a szokásos dolgok mellett mi leginkább a fizika (ki)használásával épített csapdákat várjuk. A világítás-árnyékolás terén is sokkal fejlettebb lett a szerkesztőprogram, bár itt nem szabad túlzásba esni: a nyolc labirintus-tervező egyike elmondta, hogy három-négy fényforrás egyidejű használatával még a legdurvább gépek is kifektethetők. Érdekes lesz az is, hogy a sokkal több parancsot ismerő script-rendszerrel állítólag teljesen funkcionáló (és feldúlható) bányákat, laktanyákat is lehet kreálni - itt tényleg a fantázia jelenti majd az egyedüli határt!

Reprodukciós szerv híján a minotauruszok még közbenjárásunk nélkül is kihalásra vannak ítélve

" Már előre félünk az Oblivion várhatóan mindent felülmúló gépigényétől! "





Az első jedik még sokkal archaikusabb markolatú fénykardokkal harcoltak

folyóvölgyeket, a türelmetlen kalandozók ezúttal lerövidíthetik a vándorlásokat. Miként az első két Elder Scrolls-játékban, minden meglátogatott város, falu vagy egyéb fontos helyszín rákerül a térképünkre, innen pedig egyetlen kattintással odateleportálhatunk (harcból, illetve labirintusokból nem működik ez a lehetőség). Legalábbis a látszat ez, hiszen valójában eltelik az az idő, amennyibe a gyalogos, illetve lóháton történő utazás telt volna – így aztán mérgezett állapotban ne nagyon kezdjünk ilyen manőverekbe, mert ha valami tartós anyagról van szó, csak a hullánk érkezik meg a célállomásra…

A játékosok régóta követelik a hátasokat, és a fejlesztők meghallgatták őket: lesznek lovak az Oblivionban (mivel erről mindenkinek az jut eszébe, hogy ezeken felül milyen hátasok lehetnek még, rákérdeztünk erre a játék producerénél; a kiábrándító válasz szerint nem lesz más). Őket meglehetős vagyonokért osztogatják, ráadásul belőlük is lesz rengeteg különféle, a gebe fokozatútól kezdve a paripa beosztásúig minden. Pacink a világ része, így aztán nem megidézzük, hanem vagy rajta utazunk, vagy otthagyjuk ideiglenesen egy fogadóban. Ha esetleg elhagyjuk, elkószál, élelmet keres, és nemsokára jó eséllyel egy éhes démon gyomrában végzi – de az is megeshet, hogy egy élelmes rabló a harcot megunva egyszerűen ellopja derék jószágunkat (szintén sokan kérdezik, de lóhátról harcolni sajnos nem lehet).

A Morrowind eszelős mennyiségű küldetését már csak azért is nehéz volt teljesíteni, mert a játékbeli napló teljességgel aklamatlan volt ezek nyilvántartására. Az új megoldás lényegében a Knights of the Old Republic megoldását másolja le: külön látjuk a teljesített és aktuális feladatainkat, és egy kattintással lényegretörő információkat kapunk arról, hogy mit is kell csinálnunk. Sőt, a kiválasztott feladatot a játék meg is jelöli nekünk iránytűnkön (már ha ismert ennek holléte, a „találd meg XY-t" tipusú feladatoknál nyilván nem lesz ilyen).

A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ

A cikk mellé csatolt képeket átnyálazva talán nem kell különösebben bizonygatni, hogy az Oblivion szép lesz. A mára már vagy tízszer teljesen átírt Gamebryo motor (kiegészítve a Havok fizikai motorral) elképesztő látványt mutat. Ehhez járul a nagyszerű zene, amelyről ugyan még nem jelentették be, hogy Jeremy Soule alkotása, ám az eddigi dallamok alapján erre nagy összeggel fogadnánk. Aztán, hogy a technikai megvalósítás minden elemére kitérjünk, ott van a szinkron, ami minden eddigi játékot felülmúlóan monumentális lett: közel 60 órányi párbeszédet rögzítettek a játékhoz, ami a duplasűrűségű DVD felét kapásból el is foglalja (ennyit az esetleges CD-s verzióról…).

Az egyetlen negatívum, amit az Oblivionnal kapcsolatban egyelőre meg tudunk említeni, az az, hogy tulajdonképpen ez egy feljavított, új köntösbe csomagolt Morrowind, ami nem sok forradalmi újdonságot hoz magával. Ez persze nem feltétlenül baj, hiszen a Morrowind az utóbbi évek legsikeresebb szerepjátéka volt a maga közel hárommilliós eladásaival. A megjelenés a legutóbbi információk szerint november 24-én esedékes, addigra mindenki végezze el az esedékes géptuningokat, mert az is biztos, hogy ha maximumra húzott látványvilággal szeretnénk kalandozni, ahhoz nem árt egy brutális teljesítményű számítógép…

The Elder Scrolls IV: Oblivion

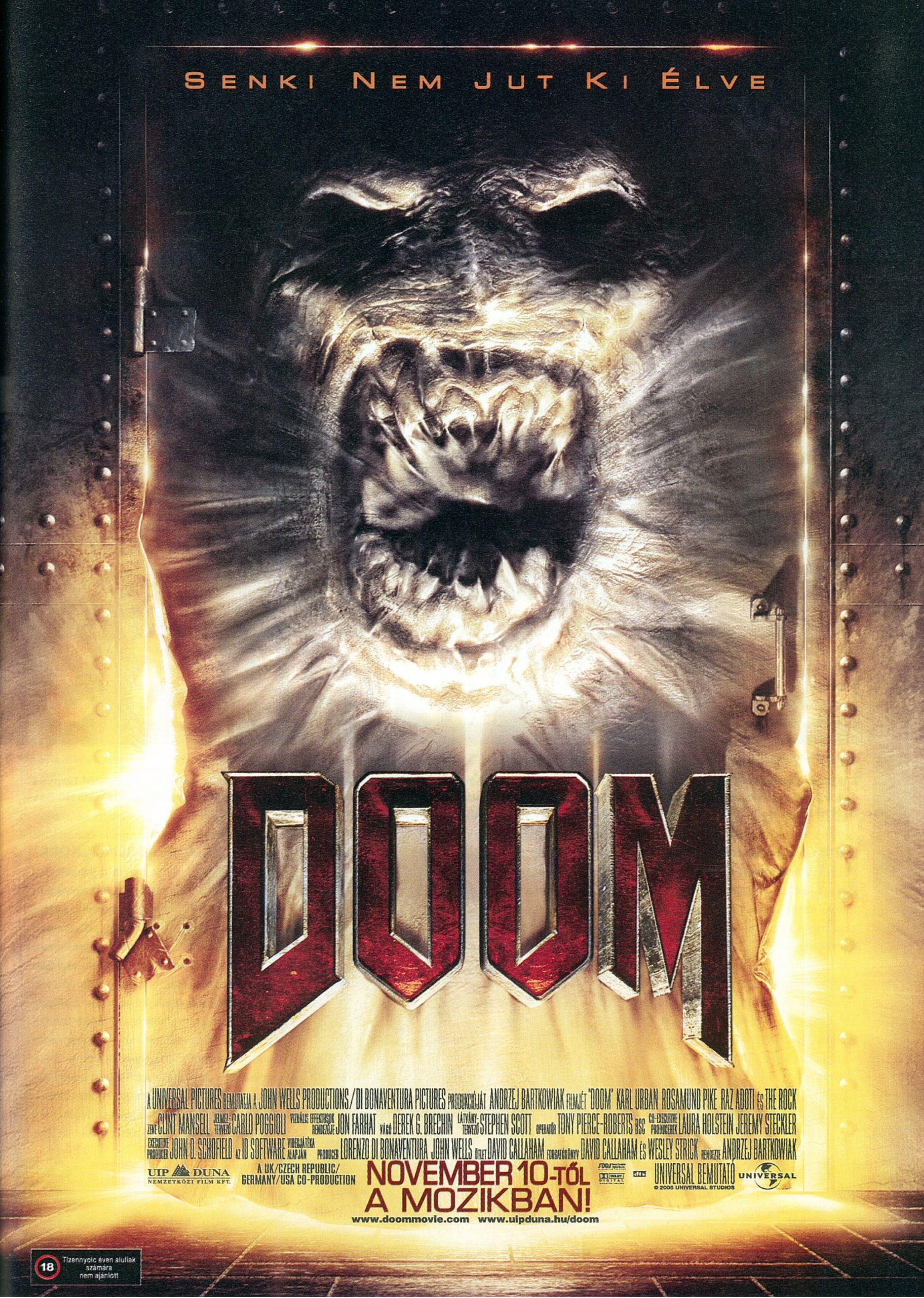
+ Gyönyörű, óriási, fantasztikus - akarjuk!

– A gépigényről ugyan nincs még info, de már előre félünk

> Összességében:

A Morrowind spirituális utódja az év RPG-je lesz!

Készültségi állapot: 90%



SENKI NEM JUT KI ÉLVE
DOOM
A UNIVERSAL PICTURES BEMUTATJA A JOHN WELLS PRODUCTIONS/DI BONAVENTURA PICTURES PRODUKCIÓJÁT ANDRZEJ BARTKOWIAK FILMJÉT "DOOM" KARL URBAN ROSAMUND PIKE RAZ ADOTI ÉS THE ROCK
ZENE CLINT MANSELL JELMEZ-TERVEZŐ CARLO POGGIOLI VIZUÁLIS EFFEKTUSOK RENDEZŐJE JON FARHAT VÁGÓ DEREK G. BRECHIN LÁTVÁNY-TERVEZŐ STEPHEN SCOTT OPERATŐR TONY PIERCE-ROBERTS BSC CO-EXECUTIVE PRODUCEREK LAURA HOLSTEIN JEREMY STECKLER
EXECUTIVE PRODUCER JOHN D. SCHOFIELD AZ ID SOFTWARE VIDEOJÁTÉKA ALAPJÁN PRODUCER LORENZO DI BONAVENTURA JOHN WELLS ÖTLET DAVID CALLAHAM FORGATÓKÖNYV DAVID CALLAHAM ÉS WESLEY STRICK RENDEZTE ANDRZEJ BARTKOWIAK
UIP DUNA NEMZETKÖZI FILM KFT.
A UK/CZECH REPUBLIC/GERMANY/USA CO-PRODUCTION
NOVEMBER 10-TŐL A MOZIKBAN!
UNIVERSAL BEMUTATÓ
© 2005 UNIVERSAL STUDIOS
UNIVERSAL
www.doommovie.com www.uipduna.hu/doom
18
Tizennyolc éven aluliak számára nem ajánlott

...de az se baj, hogy ha felfedezzük Amerikát

írta · Greg5

AGE OF EMPIRES 3

fejlesztő > ensemble studios **kiadó** > microsoft **web** > www.ageofempires3.com

A dallasi Ensemble Studios '97-ben jelentette meg első játékát, mellyel egyből a világ játékfejlesztőinek élvonalába került. Az Age of Empires és folytatása, valamint ezek kiegészítői mind milliós példányban találtak gazdára, de hasonlóan jól teljesített a mellékvágánynak tekinthető Age of Mythology is. Az idén tízéves cégnél néhány id Softwre-ből kivált legendás designer és programozó is dolgozik.

A birodalmak kora után egy-másfél évszázaddal elérkezett a birodalomépítős játékok korszaka is. Az 1997-ben útjára induló széria ötlete (azaz civilizációk pátyolgatása rögös évszázadokon keresztül) már akkor sem volt új keletű, hisz Sid Meier legendás Civilization sorozata akkoriban már túl volt két részen – azonban az alapgondolat valós időbe történő átültetése bombaötletnek bizonyult. Játékosok milliói szavaztak bizalmat az új RTS-alfajnak, ami népszerűsége ellenére szerencsére nem vált klónok küzdőterévé: a három nagy designer, illetve csapat által uralt stílusban páratlanul kidolgozott és igényes játékok láttak napvilágot a hosszú évek során.

Rick Goodman Empire Earth-je és Brian Reynolds Rise of Nationse is fantasztikus újításokat hozott a stílusba, így az Ensemble Studiosnak alaposan össze kellett kapnia magát, ha meg akarta tartani a koronát. Hogy ez sikerült-e? Nos, elöljáróban annyit elárulhatok, hogy a birodalomépítős RTS-ek trónja immár megosztottabb, mint valaha...

FORRADALMAK KORA?

Az Age of Empires 3 a valaha készült leglátványosabb stratégiai játék, efelől szemernyi kétségünk sem lehet a játék végigjátszása után (a demó nem ér, látványvilágának köze nincs a végleges programéhoz). Az Ensembe-nél egyenesen minden játékplatform összes kategóriájában is a legszebb játéknak tartják az Age 3-at, ami azért enyhe túlzásnak tekinthető, mindenesetre ez a kijelentés is erősen hozzájárult a játékot övező zsongás és misztifizálás létre-

hozásához és fenntartásához. Tény, hogy az Age of Empires fantasztikusan fest a monitorainkon, és a fizikai modellezés is nagyot dob az amúgy is rózsás összképen – a gyönyörű látvány viszont nem fedheti el a játék hiányosságait és néha bántó mértékű leegyszerűsítését. Amiről nem volt szó a médiahadjáratban, azon dolgok többsége sajnos hibádzik a végleges játékban, az előzetes marketingkampány pedig – utólag visszaolvasva a sajtóközleményeket és a hivatalos híreket – helyenként igen csak túloztak. Szó se róla, az Age of Empires harmadik része remek játék, de mi nem csak grafika terén várunk reformokat, hanem tartalmi újításokkal teli, örök klasszikusnak kikiáltható játékra számítottunk... (Itt jegyzem meg, hogy a grafika is csak erős gépeken mutatja meg igazán a szépségét, közepes konfiguráción nagyságrendekkel gyengébb a látványvilág.)

Az Age of Empires 3 stílszerűen három hadjáratra oszlik, melyek az előző két rész ókorát és középkorát követően ezúttal a korai újkor évszázadaiba kalauzolnak el bennünket. Bár a pontos történelmi környezet (Amerika keleti partvidéke) és időpont adott lenne konkrét történelmi csaták újrajátszásához, ezúttal nincs ilyenről szó, a történelem csak áttételesen jelenik meg. Az átvezető mozikban sűrűn hangzanak el utalások holmi hétéves háborúra és polgári forradalomra, de ezekben közvetlenül nem vehetünk részt (egyedül a játék legelején védhetjük meg Málta szigetét a hódító ottománoktól), csak a hátteret biztosítják. Helyette a legrészletesebb történelemkönyvek lapjain sem szereplő Black család három generációjának történetét élhetjük át, mely a legendás Fiatalság Kútja körül forog. A beszédes nevű helyet az évszázadok során természetesen minden náció magának kívánja megszerezni, aminek érdekében semmit sem átallnak bevetni. Ennek következtében a történet nem lesz híján árulásnak, megtévesztésnek, bosszúnak, na és persze egy kis románcnak – de összességében nem kell sem körömlerágós, vagy Warcraft 3 szintű sztorira gondolnunk, inkább csak egyfajta jól megvalósított, szükségszerű kapocsként tekinthetünk a történetre. A mesélés rendszere az Age of Mytologyra emlékeztet, ugyanis a történetet a grafikus motor általi rövid, másfél perc körüli videók gördítik előre, amiket akár külön is visszanézhetünk a menüből. A szinkronhangok túlnyomó többsége jól eltalált, a helyenként elég semmitmondó szövegrészekkel viszont ők sem tudnak csodát művelni. Kicsit csalódást okoz, hogy a három felvonás mintegy huszonöt pályájának felépítése nem mutat igazi változatosságot. Mintegy tizenöt térképen lesz a feladatunk a semmiből kiépíteni jól működő gazdaságunkat, majd felőrölnünk a tétlenül várakozó, előre kiépített birodalommal rendelkező ellenséget, vagy megsemmisíteni annak egy épületét. Ezzel nem is lenne akkora gond, de a játék egyszerű rendszere és a lehetőségek hiánya miatt a prosperáló gazdaság megteremtése igen egyhangú és unalmas a sokadik alkalomra – ráadásul lassú is! Parasztjaink ezúttal száz élelembe kerülnek, igen lassan készülnek el, és rossz rabszolga módjára a termelési sebességet se viszik túlzásba, magyarán a játék elejét valamiért – tudatosan – nagyon lelassították az Ensemble designerei. Ez nem lenne akkora gond, ha időközben összetett taktikák és gazdasági-katonai modellek lehetőségének eldöntésén őrlődhetnénk, de ilyenről sajnos szó sincs: épületeink felhúzásának sorrendje, a bányászat mikéntje (ezúttal csak három nyersanyag: az élelem, a kő és a pénz szerepel, melyekhez az „aranygyártól” eltekintve a korábbi részekben látott módokon juthatunk hozzá), és az adott pályán ésszerűen felhasználható katonák kiképzése teljesen behatárolt. A pályák felépítése is igen szájbarágós, magától értetődő majdnem mindig, hogy pontosan mit és hogyan kell tennünk a győzelem érdekében. A designerek ilyen-olyan módon, de szinte mindig korlátok közé szorítják a játékost az adott pályán: nem nagyon vannak alternatívák (a pici mellékküldetéseket úgyis mindig megcsináljuk), így a briliáns stratégák is jórészt úgy viszik végig a pályákat, mint egy kezdő játékos, legfeljebb kicsit gyorsabban.

“Az Age 3 nagyon jó játék, de a zseniális első két rész után kicsit még ennél is többet vártunk”

Tipikus esetben úgy néz ki a felállás, hogy várunk parasztjaink megszületésére (legalább harminc-negyven kell a komolyabb gazdasághoz), felhúzunk négy-öt épületet, gyártunk pár alap harcost, akikkel visszaverjük a ritkán be-betámadó ellenfelet. A város lerombolására ágyúk nélkül esélyünk sincs, így mindig meg kell várnunk

A Sim City 5 fejlesztőcsapatában öngyilkossági hullám várható a kép láttán...

a negyedik korszakot, ahol aztán legyártunk három távolsági falpusztítót, majd minden komolyabb kihívás nélkül – ám annál látványosabban! – szétbombázzuk az ellenfél bázisát. Ellenfelünk, bár általában nagy előnnyel indul, mindig viszonylag nyugodtan hagy minket felfejlődni, miközben ő maga már nem nagyon tesz további lépéseket katonai, vagy gazdasági potenciálja növelésének érdekében.

Valószínűleg a minél szélesebb közönség fele szerettek volna nyitni a fejlesztők azzal is, hogy a játék hihetetlenül könnyű lett. Távol álljon tőlem az önfényezés, de példaképpen csak magamat tudom felhozni: közepes fokozaton az első két hadjáratban sosem kellett újrakezdenem küldetést, és volt hogy öt perc alatt végeztem ott, ahol amúgy húsz perc állt rendelkezésre. Bár az utolsó felvonás már valamelyest nehezebb, aki kettőnél több stratégiai játékkal próbálkozott már, azoknak ajánlom a rögtön (az amúgy nem sokkal nehezebb) nehéz fokozatról való indulást, hacsak nem szeretnénk két délután alatt végigjátszani a tizenhatezer forintért vásárolt játékunkat...

Szó se róla, a pályák közt akadnak igazi gyöngyszemek is, de sajnos hadjáratonként csupán átlag egy. Nagyon tetszett, és végre kicsit megdolgoztatott az első kampány utolsó helyszíne, ahol egyszerre kellett ügyelni a szárazföldi seregünkre és tengeri flottánkra, miközben egy hatalmas ágyúval bombázhattuk folyamatosan ellenségünk elkószáló egységeit; de hasonlóan élvezetes volt, amikor indián törzsek bizalmát kellett elnyernem különböző hírnév-öregbítő cselekedetekkel, azaz megfelelő tapasztalati pontszám elérésével bizonyos időn belül.

Ha már itt tartunk, akkor térjünk is rá a játék talán legnagyobb újítására, mégpedig a tapasztalati pontok, illetve kártyák rendszerére. RTS-ben eddig – ilyen formában – sosem látott módon tapasztalati pontokat gyűjthetünk birodalmunk (tehát nem az egységeink!) számára. Minden ellenség vagy épület elpusztításáért, de még az épületek felhúzásáért, vagy kereskedelmi utak, esetleg erőforrások elfoglalásáért is jár bizonyos pontmennyiség, amik által szintet lépve segítséget hívhatunk a távoli Európában levő anyavárosunkból. A kártyák, azaz a bónuszok kiválasztása szintén a mi feladatunk a küldetések közben, amiket aztán szintlépéskor „kijátszhatunk", azaz a fővárosból az általunk kijelölt épülethez hívhatunk. A lapok több kategóriába vannak sorolva, így kérhetünk gazdasági, katonai, vallási és egyéb típusú segítségeket. Bizonyos lapokat csak egyszer használhatunk fel egy játék során, de van, amit akár minden egyes szintlépéskor újra és újra meghívhatunk.

Érkezik az anyaországból a whiskey-utánpótlás - Stöki Újvilágba szakadt ősei fellélegezhetnek

Összességében a rendszer nagyon kiforrott és jól működik, és a kártyák hatalmas változatosságot mutatnak: nem győzzük majd sorra venni őket, és kiválogatni a legszimpatikusabbakat. Igazság szerint egyjátékos módban nem igazán éreztem létszükségét nekik, mert ugyan tényleg jelentős és hasznos segítséget nyújtanak, de felhasználásuk nélkül is teljesen simán teljesíthető valamennyi pálya. Néhány többjátékos csata után viszont egyértelműen bebizonyosodott, hogy jól sejtettük korábban: ezek a kis választható bónuszok alapjában változtathatják meg taktikánkat (vannak lapok, amik a szövetségeseinket is segítik!), és hatalmas meglepetéseket okozhatunk velük ellenfeleinknek, ezáltal jelentősen izgalmasabbá teszik a multiplayer csatározásokat.

APRÓ NÜANSZOK ÉS HIÁNYOSSÁGOK

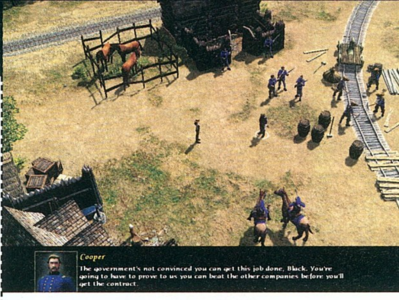
A harmadik részben szerepet kapó nyolc nemzet a korábbi rajongói kritikáknak hála ezúttal jelentősen különbözik egymástól, mind gazdaságilag, mind haditechnikájukat tekintve. Harcba szállhatunk a britek, a franciák, az oroszok, a spanyolok, a portugálok, a hollandok, a németek, de még a törökök oldalán is – a nációk részletesebb ismertetőjét elolvashatjátok előző számunk bétatesztjében, esetleg a játék kézikönyvében. Mindegyik nép saját nyelvén kommunikál velünk, és nem csak eltérő fejlesztési lehetőségekkel rendelkeznek, de az egységeik és épületeik külsőre is tökéletesen visszaadják a birodalmak hangulatát. Ahogy haladunk előre az ötödik korig, városkánk és hadseregünk fokozatos vizuális változáson is átesik: szívmelengető érzés nézni, ahogy igazi nagyhatalom válik kicsiny kolonizáló nemzetünkből. Mindehhez tökéletes alapot biztosít az előzetesekben annyit dicsőített grafikus motor, ami nem csak fantasztikusan részletgazdag, de hangulatosan megtervezett, stílusos textúrákkal dolgozik. A különböző korok és tájak megjelenítési színvo-

nala egytől egyig páratlan, de döbbenetes a tenger és más vízfelületek megvalósítása is: hihetetlen, ahogy a táj és a hatalmas, szuper részletes hajók visszatükröződnek bennük. A szintén annyit emlegetett valósághű fizikai motor hatalmasat dob az összképen: egyedülállóan látványos, ahogy az ágyúkkal belelőve a hadseregekbe a katonák hátrarepülnek, vagy mikor a nagyobb épületek, tornyok deszkákra és kődarabokra széthullva összedőlnek. Negatívumként ide talán egyedül az ilyenkor egekbe szökő gépigényt tudom felhozni (a kézikönyv nyolc résztvevős multi csatához 3,2 GHz-es processzort és 2 giga memóriát ajánl...), no és ha szőrösszívű akarok lenni, akkor nehezményezhetem, hogy a gyönyörű hajókon semmiféle legénységet nem látunk, nagyon kihaltak: pedig milyen szépen repíthetnénk le ágyútüzünkkel a fedélzetről az embereket...

A grafikus motornál jóval kisebb, de megemlítendő újdonság a Mytologyból átvett, korszakváltáskor választható hadvezérek, illetve hozzájuk járó bónuszok rendszere, valamint a minden pályán elszórtan megtalálható indián törzsekkel történő szövetkezés – a rézbőrűek nem csak a gazdaságunkat virágoztatják fel, de hadseregünknek is besegíthetnek (ráadásul ezek a katonánk nem számítanak hozzá populációs limitünkhöz!). A pályákon különböző elfoglalható kisebb bónuszok találhatók, amiket Warcraft 3-szerűen némi őrző sereg legyőzésével foglalhatunk el. Hadseregünket továbbra is elsősorban kaszaboló és lőfegyverrel felfegyverzett gyalogos katonákból állíthatjuk össze, de az ágyúknak, illetve a távolsági nehézfegyvereknek ezúttal még az Age of Kingsben tapasztaltnál is nagyobb szerepük van, főleg mert ezúttal jelentősebb szerep jut a bombázásnak. A nehézfegyverek a játék kikerülhetetlen kulcsszereplői: nélküle semmilyen hadsereg nem létezhet, így kénytelenek leszünk kitapasztalni a nem kevés fajta, mázsás skulókat ontó szerkezeteket.

A játék egyértelműen leggyengébb pontjának sajnos a mesterséges (un)intelligencia bizonyult: a gépi ellenfél nem fejleszti bázisát, csak ül babérjain, és néha előre scriptelten bebetámad néhány egységgel, de ezen felül semmi különös. Sajnos az AI még ezeket a kisebb csetepatékat sem tudja rendesen levezényelni: az egységei elkóborolnak egymástól, és nem képesek normálisan célpontot választani; nem egyszer a felhúzott párkockányi, könnyen kikerülhető falamat csépelték lelkesen, miközben puskásaim folyamatosan lőtték őket. Az egységek általános menedzselése is hagy némi kívánnivalót maga után: útkeresés közben, vagy elcsalva őket simán berohannak akár az ellenfél központjába is, a szorosabban elhelyezkedő épületek közötti manőverezésük csata közben egyenesen hajtépő hatású tud lenni. Jóval kevésbé zavaró, hogy bizonyos tereptárgyakon minden további nélkül át lehet lőni vagy haladni: ágyúink simán „keresztüllövik” a falakat, de a kereskedelmi utat felváltó vonaton is vidáman átgyalogolhatunk. Zavaró az egységek pontos funkcióit leíró rövid szövegek hiánya is (ami pedig szerepelt már a Mythologyban is), pedig én elvártam volna, hogy pontosan láthassam, melyik egységem mennyit sebez, milyen sebességgel és páncélzattal rendelkezik és egyéb apróságokat.

Fájónak bizonyult számunkra néhány korábban jól működő dolog leegyszerűsítése, illetve eltűnése is. Kereskedelmi utakat például csak az arra kijelölt pontokon építhetünk, és eltűnt a papok térítési képessége is. Nagyon hiányoztak az Age of Kingsben bevált változatos formációk; csapataink ugyanis csak két-három fajta, a védekezést meghatározó alakzatra képesek. Örültem volna egy kicsit összetettebb diplomáciai rendszernek is, vagy időjárásnak, esetleg napszakoknak, ha már az Empire Earth 2-ben úgy hozzászoktunk ezekhez. Szintén jó lett volna, ha kicsit jobban számba veszik a konkurencia egyéb bevált újításait: nagyon szívesen láttam volna egymással párhuzamosan fejleszthető tudományterületeket, vagy dinamikus országhatárokat (mint a Rise of Nationsben), de nyugodtan lemásolhatták volna az Empire Earth 2 „kép a képben” rendszerét, a taktikai térképet, vagy a kényelmes gazdasági áttekintőt is.



Többjátékos módban – megfelelő erőművel rendelkezve – akár nyolcan is egymásnak ugorhatunk. Csak sima deathmatch és annak extragyors változata szerepel a játékmód-választásnál, és az Empire Earth 2-ben látott beállítási lehetőségek tizede sincs itt meg, de a már említett civilizációk változatossága és a kártyarendszer kellően feldobják a hangulatot – nem is beszélve arról, hogy a mellékelt részletes, mégis könnyen használható pályaszerkesztőnek hála valószínűleg rajongói pályák garmadája fog napvilágot látni a közeljövőben. A napokban beinduló, felturbózott ESO-on (Ensemble Studios Online) immár a legjobbak táblája, és a klántámogató funkció is él, a számos játékszűrő lehetőségről nem is beszélve (a játékot egyébként természetesen helyi hálózaton keresztül is kipróbálhatjuk).

ÍGY IS AZ ÉV RTS-E?

Hosszas zsörtölődéseimet nem kell feltétlenül komolyan venni, csak a korábbi előzetesekben annyi oldalon át dicsértük már a játék jó oldalait, hogy most a sok szép szó után elengedhetetlen volt a kritikus hangvétel. Annak ellenére, hogy sok dolgot tekintve csalódnunk kellett az Age of Empires 3-ban, még így is remek a játék, a stílust kicsit is kedvelőknek bűn lenne kihagyni. A kártyarendszer óriási újítás többjátékos módban, de mindezekkel együtt reméljük, hogy a pletykák szerint már tervbe vett utolsó, negyedik részben (Age of Tanks) nem csak a vizualitásra gyúr rá az Ensemble-legénység...

Age of Empires 3

grafika	25/25
zene	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15

89%

PC GURU index 5/5

+ Elképesztő látványvilág
+ Fiziki modellezés
+ Zseniális kártyarendszer

– Kevesebb lehetőség, mint a vetélytársaiban
– Gyenge mesterséges intelligencia

Minimum gépigény: P4 1,4GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

Age of Empires 2	95%
Rise of Nations	90%
Empire Earth 2	85%

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

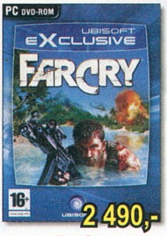
INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

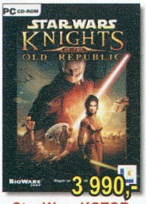
PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek
Könyvek

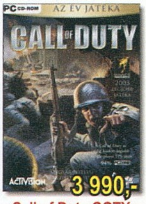
www.galaxisnet.hu

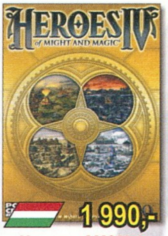
AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!


2 490,-
Far Cry

2 490,-
TOCA Race Driver 2

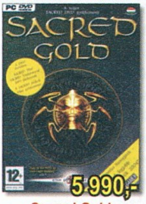

3 990,-
Star Wars KOTOR


3 990,-
Call of Duty GOTY


1 990,-
Heroes of M&M 4

2 490,-
Prince of Persia W.W.

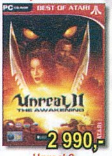
5 990,-
Spellforce Gold


5 990,-
Sacred Gold

5 990,-
Gothic 2 Gold

2 490,-
Colin McRae Rally 2005

3 990,-
Counter-Strike 1 Anth.


2 990,-
Unreal 2

3 990,-
Driver 3

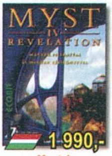
3 990,-
Act of War

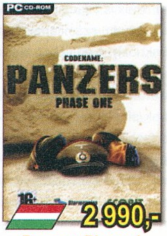
2 990,-
Pirates

1 990,-
D-Day

1 990,-
Homeworld 2

1 990,-
Ground Control 2


1 990,-
Myst 4


2 990,-
Panzers Phase 1

7 Sins HUN 7 990
Acélszív HUN 1 990
Act of War 3 990
Afrika Korps vs D. HUN* .1 990
Against Rome 990
Age of Empires Gold 1 990
Age of Empires 2 ....5 990
Age of Empires 2 Gold 9 990
Age of Empires 3 (nov)* 11 990
Age of E. 3 Collector's* .16 990
Age of Mythology 6 990
Age of Mythology Gold ...9 990
Agon HUN 7 990
Aiken's Artifact 990
Airport Tycoon 3+Luxury 1 990
Aliens vs Pr.2 kiegészítő .2 990
American Conquest 1 290
American C. Fight Back ..1 290
Amiga Classics 1, 2 /db ...1 990
Anno 1503 ....3 990
Anno Domini 1193 990
Aquanox 2 990
Arcanum 990
Area 51 ....11 990
Archangel 990
Armies of Exigo HUN 3 990
Army Racer HUN* 1 990
Arx Fatalis 990
Asterix & Obelix XXL 1 990
Asterix & Obelix XXL 2* ...7 990
Atlantis Evolution HUN ...6 990
Augustus HUN 1 990
Autocracy pakk 990
Sim City 3000, Call toPower 2, Settlers 3, Settlers 3: Amazon
Axis and Allies 3 990
Átok - Izisz szeme HUN ...1 990
Bad Boys 2 ....1 990
Bandits HUN 690
Bard's Tale 7 990
Battlefield 1942 ....3 990
BF 1942 csomag 11 990
Battlefield Vietnam 11 990
Battlefield 2 ....11 990

Battlef.2. Special F. nov* .7 490
Bázis a mélyben HUN 990
Beyond Divinity 3 990
Beyond Good & Evil 1 990
Big Mutha Truckers 2* 1 990
Bionicle 3 990
Black & White 2 ....11 990
B & W 2 Collector's Ed. .14 990
Blitzkrieg 1 290
Blitzkrieg: Barbarossa 2 990
Blitzkrieg: Green Devils ..2 990
Blitzkrieg Anthology* ....Jön
Blitzkrieg 2* 9 990
Blood Omen 2 990
Boiling Point HUN 9 990
Breed 1 290
Brothers in Arms ....JÖN
Brothers in Arms 2* ....JÖN
C64 Classics 1 990
C&C Generals Deluxe 3 990
Call of Duty "év játéka" ...3 990
Call of D. United Off 6 990
Call of Duty 2 (nov)* 13 990
Capitalism 2 HUN 990
Car Industries HUN* 5 990
Card & Board Games 2 ....1 990
Cat in the Hat 3 990
Catwoman 3 990
Caveman Advent. HUN 990
Champ. Manager 5 ....9 990
Chaos League 3 990
Chaser HUN 1 990
Chessmaster 9000 ....2 490
Chessmaster 10th Ed 5 990
Chrome SpecForce 7 990
Chronicles of Riddick 3 990
Civilization 4 (nov.)* ....JÖN
Claw 990
Close Combat: First to F. 1 990
Cold Fear 7 990
Cold War* 6 990
Colin McRae Rally 04 ....2 490
Colin McRae 2005* 2 490
Commandos 1 990

Commandos kieg 1 990
Commandos 2 ....1 990
Commandos 3* ....Akció
Conflict Desert Storm 1 990
Conflict Desert Storm 2 990
Confl Global Storm* 9 990
Cossacks 1 990
Cossacks Back To War ...1 290
Cossacks 2 ....7 990
Counter-Strike 1 Anthol ..3 990
Counter-Strike Source* ..7 490
Crusader Kings 1 990
Csatamágusok HUN 1 990
Csendes-óceán h. HUN ..1 990
CSI 2: Dark Motives 2 490
CSI 1+2 ....3 990
D-Day HUN 1 990
Dark Fall 2: Lights Out 1 990
Deadly Dozen 2 990
Delta Force Xtreme 6 990
Demon Stone 3 990
Deus Ex 1 990
Devastation 990
Diablo 990
Diablo 2 + Lord of Destr. .3 990
Dicsőség szárnyain HUN 1 990
Die Hard Nakatomi Plaza .2 990
Disciples Gold 1 990
Disney Aladdin Nasira 1 290
Atlantis 1 990
Bug's Life 1 290
Lilo és Stitch 1 990
Mackótestvér 2 990
Malacka, a hős 1 990
Monsters Inc. 1 990
Tarzan 1 290
Divine Divinity 1 290
Domination 7 990
Doom 3 ....6 990
Doom 3 Resurrect. of E. ..7 990
Dragonshard* 7 990
Drakula HUN 990
Drakula 2 HUN 990
Driver 1 990

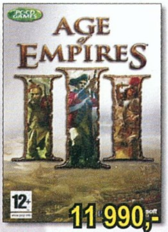
Driver 3 ....3 990
Dungeon Lords 7 990
Dungeon Siege 2 490
Dungeon Siege 2 ....9 990
Echelon Wind Warriors ...3 990
Egypt 3 HUN 3 990
Emperor: Rise of M. K. 2 990
Empire Earth HUN 1 990
Empire E. Art of C. HUN .1 990
Empire Earth 2 HUN 9 990
Enigma Rising Tide HUN .1 990
Enter The Matrix 3 990
Escape fr. Monkey Island 3 990
Etherlords HUN 990
Europa Universalis HUN 990
Europa Universalis 2 ....1 990
Everquest 2 /online* 2 490
Everq 2 Desert /online* 6 990
Evil Dead Regeneration ...9 990
Evil Genius 3 990
Extreme Biker 990
Fable* 11 990
Fahrenheit (nov)* 7 990
Fantastic Four 9 990
Far Cry 2 490
Fate of the Dragon 990
F.E.A.R. 9 990
FIFA 2004 ....3 990
FIFA 2005 ....7 490
FIFA 06 HUN 12 990
FIFA Manager 06 ....11 990
Fifth Disciple 1 990
Fire Captain HUN 5 990
Fire Chief HUN 990
Flanker 2.0 ....1 290
Flatout* 1 990
Flight Simulator 98 ....1 990
Flight Simulator 2004 ....12 990
FS 2004 Kieg: Budapest ..4 990
FS 2004 Kiegészítők még ....ÚJ
Football Manager 2006* ....JÖN
Ford Racing 2 ....1 990
Ford Racing 3* 1 990
Freedom Force vs 3rd R. .7 990

Freelancer 2 490
Fritz 7 Sakkszim. HUN 3 990
Fritz 8 Sakkszim. HUN 9 990
Full Spectrum Warrior 3 990
Gangsters 2 990
Getting Up* 9 990
Gooka 1 990
Gorky Zero HUN 1 990
Gorky Zero Aurora HUN ..1 990
Gothic 2 ....3 990
Gothic 2 Night of Raven ..3 990
Gothic 2 Gold 5 990
Grand Theft Auto 990
Grand Theft Auto 2 990
GTA San Andreas 11 990
Great Escape 990
Grom 1 290
Ground Control 2 HUN 1 990
GT Legends HUN (nov)* ..9 990
GTR (FIA GT R.) HUN 9 990
Guild Wars /online 7 990
Gunship 1 990
Gyűrűk U: Király v.tér 3 990
Gy.U.: Harc Középf. 7 490
Haegemonia HUN 1 990
Haegemonia Solon HUN ..1 990
Halálos Álmok HUN 1 990
Half-Life 1 Anthology* 4 990
Half-Life 2 GotY pakk* ...11 990
Halo 5 990
Harci Szekerek HUN 1 990
Hard Truck HUN 990
Harry Potter Kviddics 3 990
HP 1 Bölcsek köve 3 990
HP 2 Titkok kamrája 3 990
HP 3 Azkabani fogoly 3 990
HP 4 Tűz serlege (nov)* .12 990
Hearts of Iron 2 ....9 990
Heaven and Hell 1 290
Heavyweight Thunder 1 990
Heroes of M & M 2 990
Heroes of M & M 3 ....1 690
Heroes 3 Essential HUN ..1 990
Heroes of M. & M. 4 HUN .1 990

Heroes 4 Complete HUN .Akció
Heroes of the Pacific* ....JÖN
Hidden & Dangerous 2 ....1 990
H & D 2 Sabre Squadron .1 990
Hitman 1 990
Hitman Contracts ....Akció
Homeworld 2 HUN 1 990
Hotel Giant 1 990
Hoyle Card Games 990
Hoyle Casino Games 990
I of the Dragon HUN 2 990
IGI 1 (Project IGI) 1 990
IGI 2 ....2 490
IL-2 Forgotten Battl HUN .2 990
Imperial Glory 9 990
Imperialism 2 ....1 990
Imperium Galactica 2 HUN .990
Impossible Creatures 2 490
Indycar Series 2 490
Industry Giant 2 HUN 990
Inkvizíció HUN 990
Insane 990
Italian Job 990
I-War 2: Edge of Chaos 990
Jagged Alliance 2 Gold ...1 990
Jeanne D'Arc HUN 3 990
Jimmy White Cueball W. 990
Judge Dredd 2 990
Juiced 7 990
Jurassic Park Op. Gen 2 990
Kelták királya HUN 1 990
Ki vagy rúgva 1 990
King of the Road 990
Knightshift HUN 1 990
Knights & Merch. 2 HUN .1 990
Kohan 2 Kings of War 990
Larry Magna Cum Laude .3 990
LEGO akció, /db 1 990
Alpha Team, Bionicle, Creator, Creat.Knights, Drome Racers, Football M., Friends, Galidor, Island 1,2, Xtreme, Land, Loco, Racers 1,2, Rock R., Stunt R.
Légimentők HUN 990

CD GALAXIS

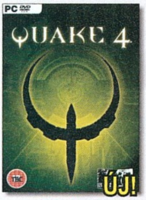
PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK



Age of Empires 3

FIFA 06

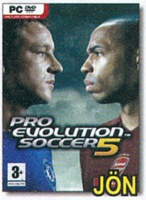
F.E.A.R.



Quake 4

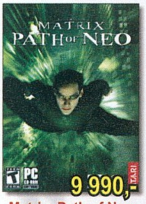
NFS Most Wanted*

Harry Potter 4

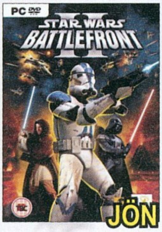


Pro Evolution Soccer 5

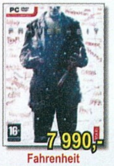
Black and White 2



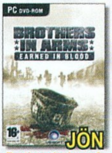
Matrix: Path of Neo



Star Wars Battlefront 2

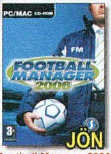


Fahrenheit

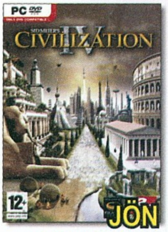


Brothers in Arms 2

Blitzkrieg 2



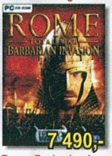
Football Manager 2006



Civilization 4

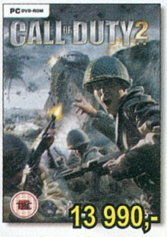
BF2 Special Forces

Sims 2 Éjszakák



Rome Barbarian Inv.

Panzers Phase 2



Call of Duty 2

Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

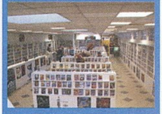
TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

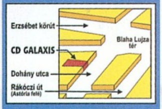
PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőbe. Kereskedelmi tapasztalat előnyt jelent. Jelentkezés: nyitvatartási idő alatt az üzletünkben.

Légió HUN ... 990
Lionheart ... 1 990
Lock On ... 2 490
Locomotion (C. Sawyer) ... 2 990
Lords of the Realm 3 ... 3 990
Mace G: Bounty Hunter ... 2 990
Madagascar ... 9 990
Mahjongg Master 5 ... 1 490
Majestic Chess ... 5 990
Mars: Letelepedés... HUN ... 690
Mashed* ... 1 990
Master of Orion 3* ... 1 990
Matrix: Path of Neo(nov)* 9 990
MechWarrior 4 ... 1 990
MechW. 4 Mercenaries ... 1 990
Medal of Honor ... 3 990
Medal of Honor pakk ... 11 990
MoH Pacific Assault ... 7 490
Medieval Conquest ... 990
Medieval Lords HUN ... 7 990
Megarace 3 ... 990
Men of Valor ... 3 990
Mesterlövész HUN ... 1 990
Midnight Racing ... 990
Midtown Madness 2 ... 2 490
Might and Magic 7 ... 990
Might and Magic 9 ... 1 990
Monopoly Tycoon ... 1 990
Mortal Kombat 4 ... 990
Moto GP 3 ... 9 990
Morrowind csomag ... 2 990
Mortyr ... 1 990
Mortyr 2 HUN ... 5 990
Motocross Madness 2 ... 1 990
Myst 4 Revel.,HUN ... 1 990
Myst 5 End of Ages ... 7 990
Myst URU Ages beyond ... 1 990
Nagy Sándor, a hódító ... 2 490
NBA 2004 ... 3 990
NBA 06* ... 11 990
Need for Speed Porsche ... 3 990

NFS Hot Pursuit 2 ... 3 990
NFS Underground ... 3 990
NFS Underground 2 ... 7 490
NFS Most Wantd 11.25* ... 12 990
Neverwinter Nights ... 2 990
Neverw. Nights Deluxe ... 5 990
Nexus HUN ... 3 990
NHL 2004 ... 3 990
NHL 06 ... 11 990
Nina HUN ... 990
No Man's Land ... 1 290
NOLF: Contract JACK ... 2 990
Oblivion (Elder S. 4, dec)* ... JÖN
Oil Tycoon 2 HUN ... 5 990
Op.Flashpoint pack ... 2 990
Pacific Fighters HUN ... 1 990
Painkiller ... 2 490
Painkiller:Battle out of H ... 3 990
Painkiller csomag ... 4 990
Pandora's Box ... 1 990
Panzer Elite Special Ed. ... 990
Panzer Elite Action nov* ... 7 990
Panzer General 3D S.E ... 1 990
Panzers HUN ... 2 990
Panzers 2 HUN ... 7 990
Paradise Cracked HUN ... 690
Patrician 3 ... 1 990
Pharaoh + Cleopatra ... 2 990
Pink Panther HUN ... 990
Pirates! (Sid Meier) ... 2 990
Pirates of the Caribbean ... 2 490
Platoon HUN ... 1 990
Playboy: The Mansion ... 7 990
Pokoli Szomszédok HUN 2 990
Pokoli Szomsz 2 HUN ... 5 990
Pop Life HUN ... 4 990
Port Royale 2 HUN ... 4 990
Postal 2 HUN ... 1 990
Prince of Persia Sands ... 2 490
Prince of P. Warrior W. ... 2 490
Prince of Persia 3 (dec)* ... JÖN

Pro Evo. Soccer 3 ... 2 990
Pro Evo. Soccer 5* ... Jön
Project Nomads ... 1 290
Punisher (Megtorló) ... 7 990
Quake 4* ... 12 990
Quake 4 Collector's ... 15 990
Rally Trophy HUN ... 990
Raven Shield Gold ... 2 490
Rayman Gold ... 1 990
Rayman 3 ... 2 490
Return To Castle Wolf. E. 3 990
Richard Burns Rally ... 3 990
Rise of Nations ... 6 990
Rise of N.:Throne & P ... 6 990
Rise of Nations Gold ... 12 990
Road to Fame HUN ... 1 990
Robin Hood Def. HUN ... 1 990
Robots ... 4 990
Rollercoaster Tycoon 2 ... 1 990
Rollercoaster T. 2 Dlx ... 4 990
Rollercoaster Tycoon 3 ... 5 990
Rollerc. T. 3 Soaked ... 5 990
Rollerc. T. 3 Wild* ... 5 990
Rollerc. T. 3 + Soaked ... 6 990
Rome: Total War ... 6 990
Rome TW: Barbarian Inv ... 7 490
Roncsderby HUN ... 1 990
RPM Tuning HUN ... 1 990
Runaway HUN ... 1 990
Rune ... 990
Russian Pinball HUN ... 990
Sabotain HUN ... 1 990
Sacred (Plus bővítéssel) ... 3 990
Sacred Underworld ... 3 990
Sacred Gold ... 5 990
Sakkmester HUN ... 3 990
Sárkány Trónja HUN ... 1 990
Scrapland HUN ... 5 990
Secret of Nautilus ... 990
Sentinel ... 4 990
Serious Sam 2* ... JÖN

Settlers 5 ... 9 990
Settlers 5 Kiegészítő ... 4 990
Severance ... 990
Shade: Wrath of Angels ... 1 990
Shadow Ops: Red M ... 1 990
Shattered Union* ... Jön
Sherlock Holmes ezüst. ... 3 990
Shellshock Nam 67 ... 3 990
Silent Hunter 2 ... 1 990
Silent Hunter 3 ... 9 990
Silent Storm ... 1 990
Simpsons Hit & Run ... 2 990
Sim City 4 ... 3 990
Sims Deluxe ... 7 490
Sims kiegészítők, /db ... 4 990
House P., Hot Date, Holiday, Unleash.,Superstar,Abrakad.
Sims 2 HUN ... 12 990
Sims 2: Egyetem HUN ... 7 490
Sims 2: Éjszakák HUN ... 7 490
Sinbad ... 2 990
Singles HUN ... 4 990
Singles 2 HUN ... 7 990
Ski Park Manager ... 990
Ski Resort Extreme ... 990
Soliders of Anarchy HUN 1 990
Soldiers of Fortune 2 G. ... 3 990
Soldiers: Heroes... ... 2 490
Solitaire Master 3 ... 990
Soul Reaver 2 ... 990
Space Colony ... 690
Space Hack HUN ... 1 990
Spellforce ... 2 990
Spellforce + Breath of W ... 5 990
Splinter Cell ... 1 990
SC Pandora T. HUN ... 3 990
SC Chaos Theory ... 6 990
Star Trek Armada ... 990
Star Wars (Csillagok Háborúja)
Battlefront ... 6 990
Battlefront 2* ... JÖN

Galaxies cs./online ... 7 990
Jedi Knight Gold ... 3 990
JK Jedi Outcast ... 3 990
JK Jedi Academy ... 3 990
Knights of the Old Rep. ... 3 990
KOTOR 2 ... 9 990
Lego Star Wars ... 7 990
Phantom Menace ... 3 990
Racer ... 3 990
Republic Commando ... 6 990
Rogue Squadron ... 3 990
X-Wing Alliance ... 3 990
X-Wing Collector ... 3 990
Starcraft és Brood War ... 1 990
Steamland HUN ... 1 990
Steel Beasts ... 1 990
Stoneage Foolympics ... 990
Streets Racer Polski Fiat. 1 990
Streets R. 2: Fast Driver ... 1 990
Strike Fighters ... 1 990
Stronghold 2 ... 7 990
Suffering: Ties that Bind ... 9 990
SWAT 3 Elite Edition ... 1 990
SWAT 4 ... 9 990
S.W.I.N.E. HUN ... 990
Syberia HUN ... 990
Tactical Ops ... 3 990
Temple of Elemental Evil 3 990
Thief 3* ... Akció
Thing ... 2 990
Throne of Darkness ... 990
Tilmun HUN ... 990
TOCA Race Driver ... 1 990
TOCA Race Driver 2 ... 2 490
Tom and Jerry Fists of F. 1 990
Tomb Raider 3 ... 1 990
Tomb Raider 4 ... 1 990
Tomb Raider Chronicles ... 1 990
Tomb R. Angel of Dark* ... Akció
Tonic Trouble ... 990
Tony Hawk's Undergr 2 ... 7 990

Top Spin ... 2 990
Total Club Man. 2004 ... 3 990
Total Overdose* ... 9 990
Trackmania HUN ... 3 990
Trackmania Sunrise HUN 7 990
Train Simulator ... 6 990
UFO Aftermath ... 1 990
UFO Aftershock* ... Jön
Ultim. Demolition Derby ... 990
Unreal 2 ... 2 990
Unreal Tourn. 2003 ... 1 990
Unreal Tourn. 2004 ... 3 990
V-Rally 3 ... 1 990
Vampire: Bloodlines ... 3 990
Válaszcsapás HUN ... 1 990
Vészhelyzet 2 HUN ... 1 990
Victoria ... 1 990
Vietcong ... 2 490
Vietcong 2* ... JÖN
Wanted Guns HUN ... 1 990
War of the Ring ... 2 990
Warcraft 2 Gold ... 1 990
Warcraft 3 ... 2 990
Warcraft 3 FrozenThrone 2 990
Warhammer Dawn of W ... 7 990
Warh. Winter Assault ... 9 990
Warlords 4 HUN ... 1 990
Waterloo ... 1 990
Wings of War ... 1 990
World Ch Snooker 2004 ... 3 990
World of Warcraft /onl. ... 11 990
WOW 60 nap Gamecard ... 6 990
WOW figurák, /db ... 3 990
Worms 2 ... 990
Worms 4 Mayhem ... 9 990
X-Men Legends 2* ... Jön
Xpand Rally HUN ... 2 990
XIII - HUN ... 1 990
Zeus+Poseidon ... 1 990
Zoo Empire HUN ... 5 990
Zoo Tycoon 2 ... 7 990

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

A '94-ben microsoftos DirectX-programozókból alakult seattle-i csapat annak idején a Shogoval és a Blooddal vált ismertté, a zseniális No One Lives Foreverrel pedig élő legendává. Játékaik rendre lenyűgözik a kritikusokat és a játékosokat is – de igazi nagy kasszasikerük még nemigen volt.

fejlesztő > monolith **kiadó** > vivendi **web** > www.whatisfear.com

F.E.A.R.

Szegény takarítók, sok dolguk lesz... vagyis lenne, ha nem haltak volna már meg

Ha létezik fejlesztőcsapat, amely hosszú-hosszú éveken át képes kiemelkedő FPS játékokat készíteni (annak ellenére, hogy egyre nehezebb a műfajt jól művelni), az biztos, hogy a Monolith Productions. Folyamatosan fejlődve, a néhai Lith engine-t fejlesztve és használva (ma Jupiter kódnév alatt fut) olyan címekkel kényeztették a játékosokat az elmúlt években, mint az Alien vs Predator sorozat, a No One Lives Forever széria, vagy legutóbbi masszív filmadaptációjuk, a TRON 2.0. Mosolyogva hengergőzhet játékaik tengerében mindenki, aki valamennyire is kedveli az FPS stílust… Lássuk, a F.E.A.R. esetében mennyire sikerült teljesíteniük az első E3 prezentáció óta egyre magasabbra és magasabbra kerülő elvárásokat!

F.E.A.R. THE LITTLE GIRL

Anélkül, hogy mindjárt az elején rommá zúznám a játékélményt azzal, hogy részletesen végigcsócsálom a FEAR történetének lényegesebb

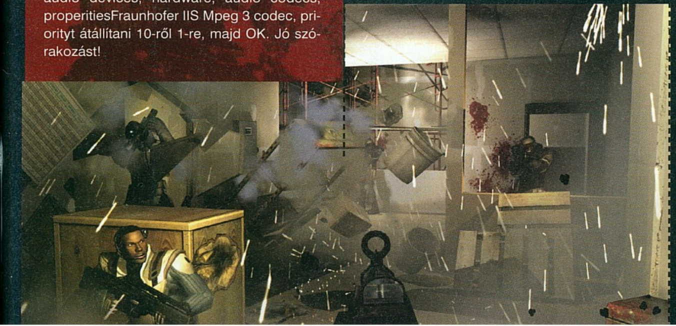
> “ Új etalon született a horrorjátékok műfajában: a F.E.A.R jobb mint a Doom 3 és kiegészítője együtt! ”

pontjait (amúgy is akkora lesz a pörgés, hogy kislány legyen a talpán, aki követni tudja első blikkre a mészárszék közben a sztorit), annyit árulok el csak, hogy arctalan és névtelen, nem beszélő hősként érkezünk a First Encounter Assault Recon csapat tagjaként egy gyanús eset helyszínéhez, bizonyos Paxton Fettel felkutatása céljából. Természetesen igen hamar kiderül, hogy nem is annyira újonc a játékos, mint amilyennek beállítják, hisz míg csapattársait papírkutyaként zabálja fel az akkor még ismeretlen ellenség, a főhős valahogy mindig átverekszi magát a következő pályáig újra és újra. Az is világossá válik, hogy miért kell rálépni Paxton kislábujjára – lehetőleg minél vaskosabb plázacicarollerrel. (Azért, mert egy pszichopata állat, aki embereket eszik poénból, mellesleg pedig egyetlen gondolatával bepöccent egy századnyi katonát, akik onnantól kezdve az ő akaratának engedelmeskedve minket kívánnak majd elpusztítani…) Hogy ebbe hogy kerül még a misztikus-félelmetes kislány, orbitális méretű génmanipulációs tevékenység, nagyvállalati hercehurca, atomvillanás, óriáskaktusz, több hektoliternyi vér, a Kör című film minden lehetséges módon történő lenyúlása, Max Payne-t megszégyenítő időlassítások... nos, az kiderül hamarosan.

Nagyjából tizenkét másodperccel a főcím után menthetetlenül hatalmába kerít a játék egyedi hangulata, ami a fantasztikus harcok mellett a F.E.A.R. játékélményének egyik pillére. Meglehetősen ijesztő hallucinációk, kellemes mennyiségű vér és annyira durva hangok övezik állandóan az előrehaladást, hogy több alkalommal kellett megszakítanom a tesztet, pici nyugalmat keresve az igencsak szemét scriptelésnek köszönhetően. Ezalatt értsétek azt, hogy nem úgy történt az ijesztő jelenetek elhelyezése, mint a Doom 3-ban, ahol fél óra alatt annyira ritmusba került a játékos, hogy mindig tudta mikor honnan és hányan fognak érkezni, továbbá melyik szobában milyen leomló vakolattal, előugró szörnnyel, malteros lapáttal találkozhat. A F.E.A.R. designerei pontosan azt kívánták elkerülni, hogy ismétlődővé, előre tervezhetővé váljon a játékmenet. A szűk és tág terek arányának tökéletes váltogatásával, a nem hosszú-hosszú ideig elhúzott helyszínek felvonultatásával, és az akciódús cselekménnyel azt hiszem, ezt maradéktalanul teljesítették is.

HANG BUGFIX

Sokan beleszaladhattok abba a problémába, hogy az átvezető animácók alatt ugyan van zene, de a dialógusoknak csak egy része hallatszik, vagy semennyi sem. Nem kell pánikba esni, ha az sem segít, hogy a F.E.A.R. installált könyvtárából lefuttatjátok a WMFADist.exe Windows Media kodekcsomag telepítőjét. Ilyenkor jó eséllyel az mp3 dekóderetek prioritásával van gond, amit pofonegyszerű átállítani, íme a megoldás angol Windowst feltételezve: start gomb, settings, sound and audio devices, hardware, audio codecs, properitiesFraunhofer IIS Mpeg 3 codec, prioritytátállítani 10-ről 1-re, majd OK. Jó szórakozást!



HELYSZÍNEK

Nem lehet ok a panaszra, a F.E.A.R.-be minden olyan FPS-játékelemet igyekeztek a fejlesztők becsempészni, ami változatossá és kevésbé unalmassá teheti a játékosok számára az előre-

Alacsonyan szállnak a helikopterek, ez a népi megfigyelés szerint (golyó)zápor jelent

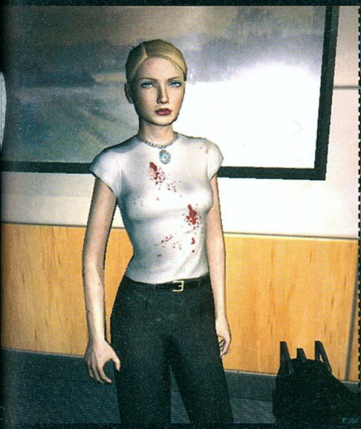
haladást. Lesz néhány logikai feladvány is a sok lövöldözés mellett, no annyi azért nem, hogy komolyan gondolkodni is kelljen, nem csak az ólmot pumpálni az ellenfelekbe. A raktárépületek, százmillió dollár értékű nagyvállalati irodaházak, csatornarendszerek, omladozó házak, mind olyan lerágott csontnak ható helyszínek, hogy elsőre olvasva kicsit ijesztőnek is tűnhet a szerepeltetésük, hiszen alig-alig lehet újat nyújtani képi megjelenítésükben. Ennek ellenére nagyon ritkán uralkodott el rajtam olyan érzés, hogy mintha már láttam volna valahol ilyen pályákat vagy környezetet. A Max Payne 2 már gyakrabban jutott eszembe, nem csupán az időlassítások miatt, hanem a részletekre történő odafigyelés, és pár textúra vagy ötlet hasonlósága miatt. Realisztikus terepeken zajlik az akció, ritkán jut természetközelbe a játékos, sőt gyakorlatilag egyszer sem láttam fát, ha jól emlékszem (csak egy fránya nagy kaktuszt, de azt mindig a legkínosabb szituációkban, hogy fonnyadjon el...). A képek között remélem olyanokat láttok az oldalakon, amelyek nem csak jól néznek ki Gaben szerint, de a játék érdekesebb részeit mutatják be (még ha csúnyábbak is esetleg design terén). Nem lesznek hatalmas területek, inkább jó részletesen berendezett közepes és kisméretű helyszínekre készüljetek.

A JÁTÉKMENET

Na itt aztán végre dicsérhetem a játékot, nem csak picit simizhetem, mint eddig! Annyira jól eltalálták a közelharcok, az időlassítás és az AI tudásszintjének egyvelegét, hogy egy-egy pályát visszatöltve mindig más és más izgalmakat rejtő, Mátrixot megszégyenítő akciójelenetek keletkeznek – attól függően, hogy miként közelíti meg a játékos az adott szituációt. A készítők egyöntetűen elismerték, hogy akció terén a Mátrix lobbi-jelenete volt számukra a mérce, szerették volna ehhez minél inkább hasonlóvá tenni a játékukat. Bármennyire is meglepő, a jó öreg bullet time lassítást utólag csempészték a kódba a programozók szemfüles módon, és nem mutatták meg addig senkinek, míg el nem készült teljesen, és hibátlanul nem működött. Hatalmas ötlet volt a F.E.A.R. amúgy is nagyon feszes játékmenetét még ezzel is feldobni, teljesen más érzetet ad lassítva látni a játék igencsak jó minőségű stuntman fizikáját (nem ragdoll Hancu, ne javítsd ki!) és effektjeit, mint normál sebességen. Két olyan játékélményt segítő elem van még, ami említést érdemel. Az egyik a gránátok használatának kiegyensúlyozása (ehhez nagyban hozzájárul az is, hogy az AI végre valóban intelligens, nem csak egy helyben álló nagy rakás szerencsétlenség, ami csak üvölteni tud, ha eltalálják...), a másik a közelharc működőképes kivitelezése – annak ellenére, hogy a F.E.A.R. 100 %-ig a fegyverekre összpontosító FPS. Két mozdulat is elsajátítható, melyekkel az alap ellenfelek azonnal megölhetők: a bicikli-rúgás – előre futás közben megnyomjátok a jobb egérgombot és az ugrást –, illetve ugyanez ugrás helyett a guggolást nyomva. Míg az előbbi akkorát rúg az ellenfélbe, hogy Duke Nukem is megirigyelné (bár nekem inkább Trinity-féle fordulásos, mellkason felszaladós, oldalról arconrúgós stílusnak tűnt), addig a második középmagas lövések alatt történő becsúszásos szerelést takar. Már előre csillog a szemem, hogy multiban mekkora üvöltéseket fog eredményezni, ha a többiek háta mögött rohanva (leeresztett fegyverrel gyorsabban fut a karakter, mint a vasat célra tartva cipelve) egyszer csak hopp, vesén rugdalok mindenkit, azonnali halált előidézve, mindegy mekkora páncélban voltak. A legmeglepőbb, hogy valóban fokozza a kiabálási faktort, ami az egész multira amúgy is jellemző – de erről kicsit később.

Az előbb említettem a gránátot, jól sikerült, ezúttal tényleg érdemes használni. Jönnek csoportban az ellenfelek, akik hirtelen azt sem tudják, mi történik velük, amikor bepottyan az ölükbe a normál, vagy épp a hátukra tapad a ragadós gránát. Gyönyörű lassításban mosolyogni azon, hogy rohannak társaik mellé a szerencsétlen, mit sem sejtő áldozatok, kiknek hátán egy, esetleg kettő (a biztonság kedvéért...) gránát figyel. Amikor elérték a megfelelő pozíciót, BANG! – majd lehet menni nézni, hogy fröccsennek jobb-

“ A F.E.A.R. intelligenciája minden eddiginél magasabbra tette a lécet az AI-programozók előtt ”



"Mi vagyunk a zsoldosok; kezünk sose dolgozott; ruhánk mégse foltozott!"

ra-balra. A Monolith teszterei közül voltak, akik annyira szerették a gránátokat, hogy az E3-as bemutatón készült videók alapján a kíváncsiskodók azt hitték, a gránátdobás idézi elő az időlassítást – persze ez nem így van, csak azonnal lassítás módba kapcsoltak a videót készítők mindig, amikor hajigálták, mert annyira látványos és hangulatos a móka.

KARAKTEREK, VILÁG

Látszik, hogy a fejlesztők igyekeztek minél inkább a realitás talaján maradni mind a fegyverek, mind az ellenfelek, vagy a helyszínek terén. Természetesen a hallucinációknál pont az ellenkezője volt a cél, de az biztos, hogy nagyban segít a beleélésben, hogy nem zombikat és szörnyeket kell irtani, hanem hús-vér embereket – plusz mindenki hihető tulajdonságokkal rendelkezik, már-már szerethetők. Paxton Fettel helyett eredetileg két főellenség figura szerepelt a játékban, de ilyen-olyan okokból végül is csak ő maradt – no és persze Alma Wade, aki alacsony, csontsovány, igyekszik mindig takarni az arcát hosszú fekete hajával, és kislány a lelkem. A jó oldalon számos katonát felvonultat a játék, akik viszont annyira sekélyesek, hogy Jinen, az eredetileg mesterlövésznek tervezett segéd lányán kívül nem igazán lesz olyan szereplő, akivel huzamosabb ideig együtt lennénk (vagy ne halna meg idő előtt). Plusz ott van Alice, akivel a történet vége felé találkozhatunk, a játék egyik legemlékezetesebb, liftben ragadós, emeletenként lövöldözős jelenetben.

A történet darabkáit elsősorban laptopok és telefonok használatával rakosgathatja össze hozzávetőlegesen tiszta képpé az elveszettség tengerében fuldokló játékos, hasonlóan a régi kedvenc System Shock 2 voice mailjeihez – sajnos azonban itt ezek nem újraolvashatóak és a harc hevében a kutya sem figyel rájuk. Így (első végigjátszásra legalábbis biztosan) sok apróság felett átsiklik majd a F.E.A.R.-rel szórakozni vágyók többsége. Őszintén szólva az összképet tekintve a leggyengébb elemnek a történetvezetés botladozó menetét és a „túl sok karakter, túl

MÁSVÉLEMÉNY SASA

Mióta az eszemet tudom, rajongok az FPS-ekért, így szinte az összest végigjátszottam, ami valaha megjelent; de a két kezemen meg tudom számolni azokat, amik igazán emlékezetes élményt okoztak. A Quake, Half-Life, Doom, No One Lives Forever és a Halo mellé most feliratkozott a F.E.A.R. is, ami nagyszerű hangulata mellett olyan elképesztő mesterséges intelligenciával lett megáldva, ami bátran szállhat versenybe a Halo legokosabb lényeivel az Elite-ekkel.

Éppen ezért nehéz fokozaton mentés nélkül játszottam, így sokszor kénytelen voltam újrajátszani az automata mentésből adódóan ugyanazokat a pályaszakaszokat. Minden egyes újrajátszáskor döbbenet ült ki az arcomra. A teljesen emberszerűen működő gépi ellenfeleket ugyanis sosem lehetett kiszámítani, mindig másképp, de logikusan és okosan cselekedtek. Az élményt nehéz szavakba önteni, ezt mindenkinek ki kell próbálni és meg kell tapasztalni. Ha ezzel az AI-val jött volna ki a Half-Life 2, az évtized játéka lehetett volna; ha ez az AI lenne a Call of Duty 2-ben, a háborús FPS-ek új fejezetéről beszélnénk... Gratulálok Monolith!

Itt annyira olcsó lenne valami intimbetétes poént ellőni, hogy inkább nem is tesszük...

Minden horror alapvető hozzávalója a vér. Na de ennyi???

sok információ rövid időn belül" dramaturgiai bakit látom. Hiába gyúrtak erre a legjobban a Monolith-nál, pont a sztori lett annyira B-kategóriás, mintha a Far Cryt játszanám... Ez nem feltétlenül duzzogás, nekem a Far Cry sztorijával sem volt gondom, ellenben a szakma messzemenően lehúzta, lévén szerintük rossz. Maradjunk annyiban, hogy a F.E.A.R. sztorija nem éppen a Metal Gear Solid szintjén áll, de nem is hiszem, hogy bárki ezt várná el tőle. Itt igenis a gerincrúgásokról, robbanásokról, szétlőtt faldarabokról és egy démoni kislány cafatokra robbantásáról van szó, amihez – valljuk be – nem kell annyira árnyalt történet.

Sajnos a többször emlegetett kislány sokkal kevesebb szerepet kap, mint vártam volna, hiszen pár ijesztgetős jeleneten kívül nem igazán szerepel, csak arra jövünk rá lassan, hogy mit is keres itt, miért morcos és kinek a kicsodája. Ha már ennyire szerették volna a horrort erőltetni (sikerült, bár így utólag visszagondolva csak az utolsó 20 perc volt annyira ijesztő, hogy zavarónak tartottam már fülesben nyomulni, mert károsította rózsaszín lelkem...), sokkal több energiát kellett volna a kislány szerepeltetésébe belefeccölni. A készítőkkel készített interjúk alapján sokkalsokkal többet terveztek ilyenből, de idővel sokat kiszedtek, mivel szerintük nem is volt ijesztő, bár lehet hogy csak azért nem hatott, mert négymilliomodszor látták készítés közben...

GRAFIKA, HANGOK

A Jupiter engine igen közel van ahhoz, amit ma jó engine-nek neveznék. Körülbelül hat modellt és 22 fényforrást tud kezelni egy átlagos gépen, ami elismerésre méltó, noha a demó óta tudja mindenki, hogy a rendszermemória fontosabb a magasabb felbontásokban történő játékhoz, mint az erős videokártya. 1280*1024-ben a játszhatatlan szaggatás (a sok töltés miatt) és a tökéletesen sikló játékmenet között dönt az 1 vagy 1,5 GB RAM.

Az állóképek nem adják vissza, de mozgás közben embertelenül jól néz ki a sok részecskeeffekt, a füst, a víz, minden. Csak a főhős animációja három hónap kemény munkájába került az animátoroknak és programozóknak! Nagyon jól sikerült eltalálniuk a létrára mászás animációját, és összességében véve minden karakter jól van animálva. Az egyéb modelleken még dolgozhattak volna picit, de úgysem fogjátok sokáig bámulni az ellenfeleket, mert akkor két másodperc múlva már ők bámulják a hulláitokat... A textúrák tűélesek, már-már Half Life 2 szintűek – noha még mindig az az etalon. Hangok terén szintén csak dicséretet kaphat a F.E.A.R., olyan zenéket komponáltak a játékhoz, amelyek remekül passzolnak az akcióhoz. Nincsenek túllihegve, túleffektezve, pont a játékritmusnak megfelelő mindig a háttérzene. Ha bujkálós-félős rész van, ambient zajokkal tarkított a muzsika, ha hentesfesztivál, akkor pörgősebb. Mindig a megfelelő pillanatban üt be egy sikoltás, csecsemősírás, ajtócsapódás és hasonló effektek. A minőségükkel sincs gond, bár ma ez már alap minden AAA kategóriás játékban.

MULTIPLAYER

Bár az, hogy egy FPS milyen multiban, általában csak pár hétnyi intenzív teszt után derül ki (én meg jelenleg éppen túl vagyok egy négyórás F.E.A.R. multi partin), kicsit elfogult leszek, amikor már most jelzem, hogy ez valami páratlanul, hajtépősen ultrajó! Komolyan mondom, pillanatok alatt el lehet érni, hogy az ellenfelek agya ledobja a láncot, fantasztikus! A slo-mo CTF nagyon hamar sokak kedvence lesz, átcsábítva számos konkurens játékból a zászlórablásos játékmódok szerelmeseit. Még új a játék, így pár hétig nem lesz gond a csalókkal (amíg el nem készülnek az első hax programok...), úgyhogy mindenkinek melegen ajánlom, hogy próbálja ki online, vagy LAN-on keresztül a barátaival. Nem csupán a masszív mészárlás az adrenalinnövelő tényező, hanem az, hogy a lassítás valami hihetetlen módon helyezi új szintre a játékmenetet. Sohasem hittem volna, hogy képes lesz bárki ezt jól megoldani multiban, mégis sikerült, le a kalappal a Monolith előtt! Hiszem, hogy a multi sokkal tovább fog élni, mint az egyszemélyes kampány, lévén az egyikkel rövid idő alatt lehet végezni, a másikkal pedig téli órákon át lehet a mikrofonba szitkozódni majd, barátaitok képességeit méltatva. Mindenképpen adjatok egy esélyt a multinak is, bár azt hiszem már nincs rá szükség, hogy meggyőzzelek titeket, hiszen jó ideje kint van a hivatalos multi demó, ha nem bíztok senki véleményében, nézzétek meg azt, és meglátjátok, mit kapnátok a pénzetekért.

ÖSSZEGZÉS

Azt hiszem, ismét csak azok számára nem derült ki, hogy mennyire jó játék a FEAR, akik csak a cikkek végét olvassák. Hosszas „hogyan lehetett volna 100%-os a játék" litániába kezdhetnék, de nem fogok, ugyanis a F.E.A.R. így is sokkal többet teljesített, mint amennyit vártam tőle. Kisebb hiányosságai ellenére (melyek akár szőrszálhasogatásnak is tűnhetnek) megéri a pénzét. Ha szereted a kislányokat, szeretsz borzongani, van hat órád végigjátszani az egyszemélyes módot, ha jó AI ellen szeretnél küzdeni, mindenképpen javaslom. Ha nem, akkor továbbra is ott a Sims...

TELJESÍTMÉNY TESZT

Az igazat megvallva először hagyományos, grafikonos-táblázatos teljesítménytesztet terveztünk ide, de miután öt gépen lemértük a játékot a saját belső benchmarkával (és Gaben annyira szépen kérte, hogy hajnali háromkor ne kelljen grafikont csinálnia, amit nappal is utál), rájöttünk, hogy nem igazán lenne értelme átlag framerate-értékekkel dobálózni. A F.E.A.R. ugyanis hiába fut általában jól a gépünkön, ha az effekt-hegyekkel megtámogatott tűzpárbajok alatt beszaggat, lőttek az egésznek. Mivel ezt nem igazán lehet konkrét számadatokkal illusztrálni, inkább csak az általános tapasztalatainkat osztjuk meg veletek: a játék sokkal inkább allergiás a memória méretére, mint a proci sebességére, vagy a videokártyára. 512 mega RAM-mal borzasztó szaggatást fogunk tapasztalni, akár egy X800-as kártyával is, 1 GB-al már majdnem játszható, de még mindig bosszantó az akadás, 1 GB felett az igazi az élmény. Persze le is lehet skálázni a látványt, de az effektek butítása nagyon sokat vesz el a F.E.A.R. élményéből...

F.E.A.R.

grafika	24/25
zene	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	14/15

93%

PC GURU index 5/5

+
- Nagyon jó AI
- Kislány a vérfürdőben!
- Zseniális atmoszféra

–
- Rövid
- Picit kusza a sztori

Doom 3 92%
System Shock 2 94%
Far Cry 93%

Minimum gépigény: P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 5 GB HDD

576 KByte

a hely ahol játszva vásárolhatsz

Pólus

419-4117

Mammut II

345-8076

Árkád

434-8076

Campona

424-3424

Duna Plaza

239-2858

West End

238-7576

EUROPARK

280-9585

Debrecen Plaza

06-52/342-120

Új boltjaink!

Szeged Plaza

06-62/468-978

Kecskemét - Malom

2005. augusztus 25-től

www.576.hu

A tesók visszementek Normandiába írta · Sasa

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

fejlesztő > gearbox **kiadó** > ubisoft **web** > www.brothersinarmsgame.com

A Half-Life nagyszerű küldetéslemezeivel befutott Gearbox fejlesztőstúdió a kezdetekben csak expanziókkal és – kivételesen jól sikerült – konzolátiratokkal (Halo, Tony Hawk's Pro Skater 3) jelentkezett. Idén tavasszal jöttek ki első ízig-vérig saját játékukkal, a Brothers in Armsszal, amely hamar minden idők egyik legsikeresebb második világháborús FPS-évé vált.

A 2005. év elejének egyik legnagyobb meglepetését a Gearbox műhelyében fejlesztett Brothers in Arms: Road to Hill 30 okozta. Az újszerű taktikai elemekkel felruházott FPS a remek sajtóvisszhang mellett a játékosok kegyeit is elnyerte, és több mint kétmillió eladott példánnyal a háta mögött pillanatok alatt a legnépszerűbb világháborús FPS-sé nőtte ki magát. A nagyszerű fogadtatás után mindenki számára egyértelművé vált, hogy a Ubisoft, ha törik, ha szakad mindenképpen elkészítteti a játék folytatását, ám hogy ezt még az idei karácsonyi szezonra megkísérlik bezsúfolni, még a legedzettebb játékpiaci okostojásokat is meglepte.

"Semmi különösebb újdonság az első részhez képest, csak egy élvezetes, szórakoztató játék"

Mire lesz képes a Gearbox alig fél év alatt? – lóg a levegőben a kérdés az Earned in Blood bejelentése óta.

BROTHERS IN ARMS 1.5

Az Earned in Blood elvileg hivatalos folytatásnak készült de arra szerintem senki sem számított, hogy az elődhöz hasonló egyedi megoldások a második részben is ugyanolyan számban jelentkeznek. Az extrém rövid fejlesztési idő ellenére azonban az Earned in Blood nagyszerűre sikeredett – ám valódi folyatásról mégsem beszélhetünk. A Gearbox programozói az idő rövidsége miatt ugyanis semmit sem bíztak a véletlenre. Megtartották az előző rész kulcsszereplőit, a második világháborús miliőt, a nagyszerűen működő taktikai-stratégiai harcrendszert és a csapatalapú küldetéssorozatot, amelyben a magányos farkasok azonnali halálra vannak ítélve. Az Earned in Blood ránézésre tehát szinte semmit sem változott, kizárólag a tényeket nézve egyértelmű rókabőrnyúzásról beszélhetnénk – de a játékot játszva, a történettel együtt élve, és belemerülve az akcióba mégis úgy érezzük, hogy a játékra kiadott bankók jó befektetésnek bizonyultak, és hogy ismét egy nagyszerű világháborús akcióval van dolgunk, amely – játékmenetéből fakadóan – nagyszerűen megfér majd a Call of Duty 2 mellett!

DINAMIKUS AI

A Road to Hill 30 legnagyobb hibájának a bebetonozott, agyonscriptelt játékmenetet és az ehhez asszisztáló leprogramozott mesterséges intelligenciát tartották. A rögzített forgatókönyv szerint lejátszódó események ebből adódóan eszméletlenül repetitívre sikeredtek – amivel alapban semmi baj nem lett volna, ha lehetőségünk nyílt volna a pályák bármely pontján menteni, így lépésben ugyan, de folyamatosan előre araszolva mindig csak az éppen előttünk álló szituációt kellett volna megoldani. Az automatikus mentésből adódóan erre sajnos nem volt lehetőség, így elhalálozásunk esetén sokszor egy 15-20 perces szakaszt kellett újrajátszanunk. Ezt jó esetben másodjára sikerült teljesíteni, de ha mégsem, akkor dühösen vágtuk földhöz a billentyűzetet és egeret, hiszen nem elég, hogy újra végig kellett küzdenünk magunkat az utunkat álló német erőkön, mindig minden centire

A kukkoló hajlamúaknak a mesterlövész poszt ajánlott

ugyanúgy zajlott, mint húsz perccel előtte. A többszöri próbálkozás után a játékosok nagy része megunta az óramű pontossággal zajló eseményeket, a másodpercre pontosan ugyanúgy, ugyanott megjelenő helyi erőket, és az azok likvidálásához vezető egyetlen út sokadszori bejárását. A készítők önkritikát gyakoroltak és az Earned in Bloodban a legnagyobb hangsúlyt a dinamikus mesterséges intelligencia kifejlesztésére helyezték.

Az új AI-nak köszönhetően a fritzek az adott harci helyzetnek megfelelően döntenek, és az éppen aktuális erőviszonyoknak megfelelően reagálják le a történteket. A rendszerből adódóan többszöri újrajátszás esetén mindig az újonnan kialakult szituációnak megfelelően kell döntenünk, így gyakran fordul majd elő, hogy homlokegyenest más módszerrel leszünk kénytelenek kifüstölni a helyi erőket. Lássunk egy példát! Az előző részben egy lovas kocsi mögött fedezékből tüzelő 4-6 fős német hadtest legyilkolásához semmi másra nem volt szükségünk, mint az egyik csapatunkkal tűz alá venni a kocsit, míg a másikkal megkerülve az állást hátulról legéppuskázni a kocsi mögött remegve gubbasztó ellenfeleket. Az Earned in Bloodban ez a taktika csak részben működik, ugyanis a tűz alá vett csapatok, mialatt viszonozzák a tüzet, észrevétlenül két csapatra oszlanak, és a leszakadt raj megpróbál csapdába ejteni, elfoglalni egy fontos fedezéket, vagy hátba támadni minket.

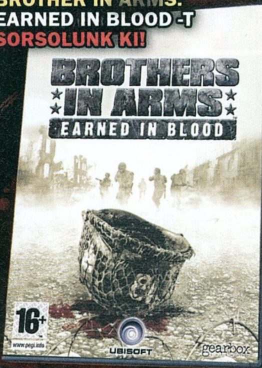
A dinamikus mesterséges intelligencia tehát sokat ad hozzá a játékélményhez. Növeli pályaszakaszok újrajátszhatósági értékét, és – részben legalábbis – megszünteti a repetitív játékmenetből adódó kellemetlenségeket. S hogy miért csak részben? Azért, mert bár jól működik az új mesterséges intelligencia, a játék során mégis sokszor éreztem úgy, hogy a pályaépítők nem dolgoztak kellően az AI alá, azaz kevés lehetőséget adtak annak kibontakozására. A kevés egérútnak, fedezéknek köszönhetően ugyanis a dinamikus AI ellenére újra és újra ugyanabba a harci helyzetbe kerülünk, várjuk, hogy a gép kiszámítható módon cselekedjen és az egy-két lehetséges alternatíva közül válasszon. Ennek eredményeként harmadik-negyedik nekifutásra újra csak ugyanaz az érzés kerít hatalmába, mint a Road to Hill 30 esetében. Summa summarum: az AI nagyszerű, és az esetek többségében el is éri a készítők célját, de úgy érzem, kicsivel több odafigyeléssel sokkal többet kihozhattak volna belőle.

Call of Duty 2

Az Earned in Blood nagy ellenfele a kasszáknál vélhetőleg a Call of Duty 2 lesz. A szintén világháborús, de teljesen más jellegű akciójátékot a következő számunkban teszteljük, de a demót már most kipróbálhatjátok a DVD-n.

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD nyereményjáték!

A HELYES VÁLASZADÓK KÖZT 5 DB BROTHER IN ARMS: EARNED IN BLOOD-T SORSOLUNK KI!



06-90-624-426

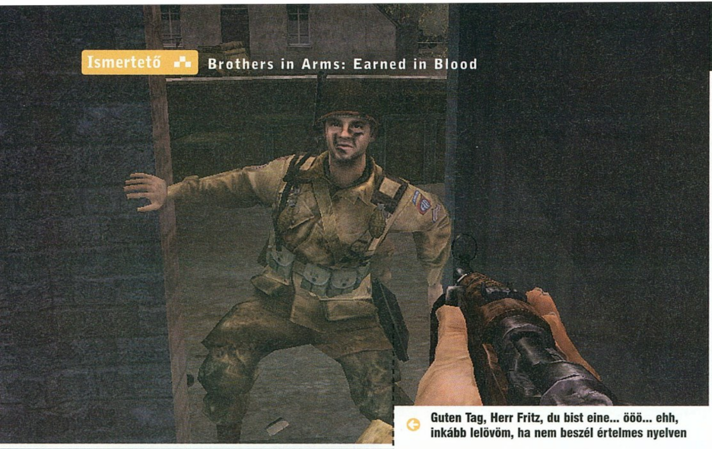
Ha szeretnéd megnyerni a 3 db Brothers In Armes Earned In Blood egyikét nincs más dolgod, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre.

Ki készítette a játékot?

A, Gearbox
B, Valve
C, Id

Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489



Guten Tag, Herr Fritz, du bist eine... ööö... ehh, inkább lelövöm, ha nem beszél értelmes nyelven

GYŐZTES CSAPATON NE VÁLTOZTASS!

Mint már említettem, a Gearbox biztosra ment, és az AI kivételével szinte semmihez sem nyúlt hozzá (vagy nem mert, vagy nem volt ideje), így szinte minden egyes bevált és működő játékelem kihasználható és megtalálható a folytatásban is. Az ellenfelek megölésének legjobban használható módja most is a hátbatámadás: egyik csapatunkkal tűz alá vesszük a németeket, és amikor az alakulat feje felett látható piros kör fehérré változik, a második csapatunkkal megkerüljük és legéppuskázzuk őket. Az Earned in Bloodban is csak araszolva, fedezékről fedezékre előrehaladva érhetünk el sikert. A V gomb lenyomásával előhozható felsőnézetes stratégiai térképen az ellenség pozícióját szem előtt tartva most is pontosan megtervezhetjük csapataink mozgását, de a pályatervezésből adódóan most is aránylag kevés alternatívánk van a feladatok megoldására (amiket újrajátszva ugye az új AI-nak köszönhetően legalább meglepetések érik a játékosokat). Ugyancsak megmaradt a régi enyhén szólva frusztráló célzási rendszer is, így az Earned in Bloodban igazi mesterlövésznek kell lenni ahhoz, hogy eredményeket érjünk el. Alaphelyzetben ugyanis nincs célkereszt (de legalább bekapcsolható), így a megszállottak kizárólag zoomolva, a fegyvert vállhoz szorítva tüzelnek. Ebben a pozícióban (függetlenül attól, hogy állunk vagy fekszünk) a szokásosnál jobban remeg a játékos keze, így jó, ha három lövésből egy betalál. Az Earned in Blood egyjátékos módja tehát szinte semmit sem változott, ha kizárólag ez alapján kéne döntenem biztos, hogy a cikk végén található százalékos értékelés nem nyolccal, hanem héttel kezdődött volna...

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A Road to Hill 30 konzolverzióiban a forradalmi egyjátékos mód mellett nagy hangsúlyt kapott a többszereplős csapatalapú játékmód is, amely PC-n a konkurensek számának és minőségének (Battlefield sorozat, Unreal Tournament sorozat stb.) köszönhetően vajmi keveset nyomott a latban. Kötve hiszem, hogy ilyen konkurensek mellett valaki fél óránál többet foglalkozzon az amúgy szórakoztató Brothers in Arms multiplayerrel. Ez a helyzet az Earned in Blood megjelenésével minden bizonnyal megváltozik majd. A szokásos csapatalapú mókák mellett ugyanis helyet kapott a kooperatív játéklehetőség is, amiben a kifejezetten erre a játékmódra fejlesztett pályákat (ez a koncepció már ismerős az ugyancsak ubisoftos Splinter Cell Chaos Theroryból) barátainkkal együtt oldhatjuk meg. A Skirmish opcióban elérhető szinteket egyedül, és cimboránkkal együtt is végigjátszhatjuk az interneten keresztül (konzolokon az osztott képernyős megoldásból adódóan ehhez elég egy gép is). Mivel a PC-s tesztverzió megérkezésekor még senkivel sem találkoztam a világhálón, kénytelen voltam a kooperatív módot Xboxon tesztelni, de a játékélmény az osztott képernyős megoldás ellenére elképesztően jóra sikeredett. Grath-tel a fritzeket két oldalról támadva fokozatosan haladtunk előre. Hol ő, hol én és csapatom nyújtott segítséget a másiknak, míg végül együttes erővel minden német géppuskafészket felszámolva teljesítettük a pályákat. A közös siker után megpróbáltam egyedül, kizárólag a gépi intelligenciával megoldani a feladatokat, de az többszöri próbálkozás után sem sikerült...

TAVASZI TRENDEK, ŐSZI GÉPIGÉNY

Az Earned in Blood a játékmeneten kívül a grafikus motort is megörökölte a Road to Hill 30-tól, és a fél éve még kiemelkedő megoldások mára már maximum négyes alát érdemelnek. A képi világ a régi, a gépigény azonban mégis új. A jelenlegi otthoni gépemen vígan futkározó Road to Hill 30 után joggal vártam, hogy a folytatás is ugyanolyan sebességgel megy majd – ennek ellenére az Earned in Blood 30-40 százalékkal (!) lassabb framerate-et produkált, még akkor is, amikor a sok erőforrást felemésztő HDR renderelési módot kikapcsoltam. Ettől függetlenül a játék képi világa magával ragadó, a karakterek kidolgozása kiemelkedő, az átvezető mozik és a küldetéseket megszakító jelenetsorok eszméletlenül hangulatosak. Grafikai megvalósítás szempontjából tehát nem lehet panasz, csakúgy, mint a játékban szereplő szinkronhangokra, zenékre és hangeffektusokra sem, amelyek így együtt képesek arra, hogy a játékos úgy érezze, tényleg főszereplője a játéknak.

VEGYEM VAGY NE VEGYEM?

A Brothers in Arms Earned in Blood annak ellenére, hogy egy vaskosabb WoW patch-ben is több újdonság van, igazán kellemes darab. A rajongók eleve tűkön ülve várják az új pályákat és a kooperatív játékmódot, míg az új játékosok és a világháborús FPS-őrültek minden bizonnyal elalélnak majd a taktikus játékmenet láttán. A siker tehát ez esetben még garantált, de biztos vagyok benne, hogy a következő folytatástól már mind a sajtó, mind pedig a játékosok többet várnak. Szerencsére jól tudják ezt a gearboxos srácok is, és már meg is vásárolták az Unreal 3 grafikus motor jogait – így mindenki biztos lehet abban, hogy a következő rész brutálisan fog kinézni.

Egy szó mint száz: az Earned in Blood nemcsak tavasszal, de ősszel is jó befektetésnek bizonyul, ráadásul játékmenetéből adódóan simán megfér a műfaj másik nagy év végi durranása, a Call of Duty 2 mellett – így mindenkinek csak ajánlani tudom!

Brothers in Arms: Earned in Blood

grafika	20/25
zene	13/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	13/15

84%

PC GURU index 4/5

+
- Kiváló AI
- Nagyszerű multiplayer
- Még mindig jól néz ki

–
- Indokolatlanul magas gépigényű
- Kevés újdonság
- Automata mentés

Minimum gépigény: P4 2 Ghz, 512 MB RAM, 32 MB VRAM, 5GB HDD, DX9.0c

Brothers in Arms	85%
Full Spectrum Warrior	82%
Call of Duty	92%

Képzelje el, hogy gyorsan és könnyedén elkészíti és rögzíti saját mesterművét DVD-re

Ha optikai meghajtóra van szüksége, a Samsung WriteMaster™ több mint vonzó megoldás - külső vagy PC-be szerelt, belső meghajtóként egyaránt. A munkát és a szórakozást egyaránt élvezetesebbé teszi – életét pedig teljesebbé.

- Készítsen tetszetős lemezeket a Lightscribe technológia segítségével!
- Kétrétegű DVD+/-R lemezek támogatása 8,5 GB kapacitásig.
- Folyamatos termékfrissítés a **www.samsungodd.com** weboldalról.

writemaster™ WWW.SAMSUNG.HU

SE-W164

SH-W162

SAMSUNG

Valami szörnyű zavart érzek a (ló)erőben - Yoda mester az anyósülésről

MAGYARUL is!

A játék magyar kiadója, a SeVeN M Hungary már régóta a játékmagyarítás egyik élharcosa. Tavaly a Knightshiftért megkapták a PC Gurutól a legjobb magyarítás különdíját, s most a GTR-hez hasonlóan a GT Legendset is ékes anyanyelvünkre fordítva teszik a boltok polcaira (a játék és a kézikönyv egyaránt magyar). Mivel a magyarítás készítői ez esetben azonosak ennek a cikknek a szerzőivel, inkább nem méltatnánk annak a színvonalát; igyekeztünk minden tőlünk telhetőt megtenni a fordítás hitelessége érdekében, remélhetőleg minden játékosnak elnyeri majd a tetszését.

Régi idők kocsija írta • Marco, Zsolty

GT LEGENDS

fejlesztő > simbin kiadó > 10Tacle web > www.gt-legends.com

A Svédországban, Vare városában, illetve Göteborgban dolgozó Simbin csapat az F1 Challenge-hez készített modjával hívta fel magára a figyelmet anno; aztán első játékukkal, a GTR-rel azonnal az autószimulátorok rajongóinak bálványává váltak. A GT Legends nosztalgia-kitérője után visszatérnek a nagy öreghez: a GTR 2 lesz a következő játékuk.

Oly sok évnyi Need for Speed- és Colin Mcrae-diéta után tavaly karácsonykor az autószimulátorok szerelmesei igazi ajándékot kaptak: a GTR-t, melynek dobozán a „Get Real!" felirat végre nem csak reklámfogás volt. A játékosok és a sajtó egymást túlkiabálva ünnepelte a programot, szimulátorra nem kimondottan jellemző módon a PC Guruban bekerült az év legjobb játékai közé, saját kategóriájában pedig a mai napig királyi koronának örvendhet (Magyarország szimulátor-világbajnoka, Wéber Gábor is előszeretettel nyúzza vele a kormányberendezését).

A GTR pillanatok alatt hatalmasra duzzadt rajongótábora számára kissé talán érdektelennek tűnhetett a nem hivatalos folytatás GT Legends témája: visszamenni az időben a klasszikus túraautó-versenyekhez. Ugyan mi is szeretjük a múltbéli dolgok egyszerűségét, de a csúcsgépekkel való körözés után kicsit ódzkodtunk a hatvanas évek túraautóitól. Rémálmainkban magunk előtt láttuk, ahogy a lendületet vesztett Minit egy elrontott kanyar után felfelé toljuk az Eau-Rouge emelkedőjén. Mint később kiderült erről szó nincs, az autókban van még szufla, ha a gépünkben is...

LÓERŐ-HIÁNY?

Miután a GTR szépen hasított gépeinken, úgy gondoltuk, a múlt autócsodái sem tesznek másképp. Tévedtünk: nem láttunk mást, mint egy jól megkomponált képregényt, ami a szokásosnál is részletesebben mutatja be a történetet. A legrosszabb az volt, amikor egy verseny indításával próbálkoztunk. Mire a Monza Junior pályán az első kanyarig eljutottunk, a többiek már mögöttünk jöttek. Egy körhátrány az első kanyart követően! Végül persze sikerült olyan gépre szert tenni, amire a GT Legends is elismerően bólintott – a tanulság: az 512 MB RAM-ot nem véletlen írták oda a készítők a minimum konfig megjelöléséhez.

“A hatvanas évek autóiban igazi kihívás nemcsak nyerni, de egyáltalán vezetni is”

Miután minden adott volt a próbához, végre elégedetten vethettük bele magunkat a hatvanas évek autóinak üléseibe. Ekkor még nem voltunk túlzottan oda az egésztől, de ismerve a cég előző munkáját, sejtettük, hogy nem fogunk csalódni...

A NÉV KÖTELEZ

Kezdjük az elején: a Mini (no nem a szoknya, hanem az autó – de ez is legalább annyira izgalmas). Felvetődik a kérdés: ezzel ugyan mit lehet kezdeni egy versenypályán? Mindegy, valahol el kell kezdeni, hát beültünk, és most így utólag azt mondhatjuk, hogy imádjuk. Már az első pár kör után megszerettük, és a mai napig van, hogy visszaugrunk ebbe a kis csodába, hogy őrült kormánymozdulatokkal rántsuk be a kanyarba és figyeljük megbocsátó és kedves viselkedését. Élmény újra és újra megnézni, ahogy egy húzósabb kanyarban négy keréken csúszik kifelé, de azért próbál harapni. Kihagyhatatlan! Igazi csoda, amit a mai lóerőmilliomos szörnyek nem tudnak produkálni, mivel őket csak fegyelmezetten érdemes terelgetni. (Ha belefér az DVD melléklet Autószimulátorok rovatába, bemutatunk ebből a mókából egy kis részletet.)

Újra divat a mini! És még mondja valaki, hogy a méret a lényeg...

Ezek után már sokkal lelkesebben vágódtunk be a második autóba, egy Lotus Cortinába. Még mielőtt az első kört megtettük volna, valahogy nagyon ismerősnek tűnt... Mintha ezt az autót láttuk volna már valahol! Aztán rájöttünk. Fellapoztuk Frankl András 2003-as Száguldás az élet című könyvét, és kiderült, nem tévedtünk: ott ül András egy Lotus Cortinában, első Formula autós tesztje előtt. Egy ilyen autóban magyarázták el a Brands Hatsch-i pályán a megfelelő íveket a nagy próba előtt. Ennek tudatában még nagyobb izgalom töltött el bennünket az első próba alkalmával. Ez után lett egyértelmű a különbség ezek az autók és az igazán versenypályákra termett gépek között.

Ezek azok a kis gépek, amelyekkel a játékban meg lehet tanulni a vezetés alapjait, hiszen ha két lábbal is állunk rá a gázra, akkor sem fogunk kiperdülni induláskor. Kanyarokban sem annyira idegesek, mint a lóerők százaival erősebb társaik (mert azt ugye mondanunk sem kell, hogy a kipörgésgátlót komoly szimulátorban az ember azonnal kikapcsolja, ahogy a többi segítséget is).

MI A TITKA?

A GT Legendsről, elődjéhez hasonlóan már most, kiadása előtt kijelenthetjük, hogy egyértelmű sikervárományos. A készítők nagy gondot fektettek a szavatosságra, vagyis arra, hogy a vásárló ne csak néhány órát akarjon eltölteni a drága pénzért megvett programmal, hanem késztetést érezzen arra, hogy napról napra, óráról órára nyúzza a kormányt (ellenzéki politikusok előnyben).

Első lépésként fontos megjegyezni, hogy bárkinek ajánlható a program, aki egy kicsit is szereti és kezelni tudja a kormánykereket. Kezdőknek számos segítség áll rendelkezésre, hogy a versenyek során a legnagyobb élvezettel vívjanak meg a számítógép irányította ellenfelekkel.

A nehézségi szintek sokrétű beállíthatósága nem a szavatosság egyetlen garanciája; a GT Legends igazi ereje a bajnokságban rejlik, ami valójában egy jól megszerkesztett fejlődési rendszer. A játékos előbb a kisebb teljesítményű autókban elsajátítja a vezetés alapjait. Minél jobb helyen végzünk a versenyekben, annál több kreditet kapunk, melyekből új autót vásárolhatunk. A program eme részét a készítők több különböző kupára osztották, amelyet nemes egyszerűséggel az ABC betűivel A-tól E kupáig neveztek el. Fokozatosan nehezedik a feladat, pontosan úgy, ahogyan a tapasztalati szintünk is emelkedni fog. A legjobb eredmények után a játék újabb pályákat és autókat bocsát rendelkezésünkre. Ezek közül akad olyan jármű is, amelyet egyébként nem lehet megvásárolni, csak ezzel a módszerrel juthatunk hozzá. Érdemes tehát a legjobb eredmény eléréséért harcolni, hogy mindent megkapjunk a játékban (az így feloldott pályák és autók az összes további játékmódban is elérhetővé válnak).

A program a legnehezebb fokozaton sem dob egyből a mélyvízbe. Egy-egy verseny alkalmával mindig lehetőségünk van a teljes versenyhétvégét végigvezetni. A hétvége különböző etapokra oszlik: a szabadedzések alkalmával megtanulhatjuk a pályák vonalvezetését, karakterisztikáját, kikísérletezhetjük az ideális íveket, hogy az időmérő edzéseken és a versenyeken már ne kelljen ilyesmivel törődnünk. A pályák ismerete fél siker, hiszen az edzéseken az előzési helyekkel és fékezési pontokkal is megismerkedhetünk.

EGYÉB JÁTÉKMÓDOK

A bajnokság mód mellett megkapjuk a minden autószimulátorban megtalálható gyors verseny módot is, ahol könnyen végigtolhatunk egy versenyt. Ezt a lehetőséget a bajnokságban megnyert, de még versenyeken nem indult versenyautóink tesztelésére is használhatjuk. A gyakorlás menüpont gyakorlatilag ugyanezt a célt szolgálja, de emellett lehetőségünk van egy adott pályán egyedül vagy a gépi ellenfelek ellen is körözni. Mivel a grafikus motor dinamikus nap-

A LEGENDA ajánlásával

Magyarországon meglehetősen kevés olyan embert lehet találni, aki a saját élményeiből táplálkozva tudna mesélni a '60-as, '70-es évek túraautóiról, így megkerestük Frankl Andrást, a hőskor Forma-1-es tévés szakkommentátorát, számtalan autóverseny-témájú könyv szerzőjét, s megkértük, meséljen az akkori világról, és a szimulátoros élményeiről...

„Közvetlenül a Magyar Nagydíj előtt voltam Maranellóban, hogy kipróbáljam az új 430-ast és a Superamericát. Ha már ott voltam, gondoltam megnézem a Galériát is, ami tele volt a legcsodálatosabb régi, és kevésbé régi Ferrarikkal. Ahogy mentem kifelé, észrevettem, hogy 5 euróért be lehet ülni egy Forma-1-es szimulátorba. Beültem. Megjelent az öt piros lámpa, aztán eltűnt és rajt! Azonnal az utolsó helyre kerültem és már ott, ahol idén Klien szaltózott a rajt után, belerohantam a védősávba.

Egy szó, mint száz: minden tiszteletem azoké, akik tudják az ilyesmit csinálni, én teljes analfabéta vagyok. Ami nem azt jelenti, hogy nem néztem a '60-as és '70 években a különleges versenyzőket, mint például Jim Clarkot egy Lotus Cortinában! Akkoriban még természetes volt, hogy a keveset kereső Forma-1-es versenyzők részt vettek mindenféle más, például GT versenyen is az extra jövedelemért. Bruce McLaren és Denny Hulme a CanAm szériában versenyeztek, Jackie Stewart úgyszintén; Graham Hill elsősorban Aston Martinokat vezetett, ahogyan Stirling Moss is. Voltak olyan versenyek is, ahol egy 6 literes Ford Galaxie indult mondjuk egy Lotus Cortina ellen – háromszor akkora motorral! A Galaxie-t az ausztrál Frank Gardner vezette egy Oulton Park elnevezésű pályán Angliában. Ő volt az élen, Jim Clark mögötte. Gardner kicsúszott jobbra, majd visszapattant balra. Clark egy kicsit fékezett, majd átment a lyukon a fal és az összetört Galaxie között, és megnyerte a versenyt!

A szimulátorok ma már beviszik ezeket az autócsodákat az otthonokba, és ha minden igaz, ezek a programok már tényleg valósághűek. Éppen ezért külön öröm számomra, hogy a most megjelent GT Legends visszaviszi a mai fiatalokat abba a korba, ahol a ma már legendaként ismert versenyzők rótták a köröket. Én is kipróbáltam magam egy Lotus Cortinában – ezt ti is megtehetik a GTL-ben –, de ahogy Max Mosley és Bernie Ecclestone, én is hamar rájöttem, hogy nekem nem ezt a pályát szánták...

Jó mulatást! Frankl András – San Francisco"

"A modern versenyeket feldolgozó GTR után jól jönnek a GTL nosztalgia-futamai"

Ha ez így megy tovább, lassan eljutunk a Rolls Royce-szimulátorokig...

szakváltozást is lehetővé teszt, ezek próbálgatására is tehetünk kísérletet. Roppant érdekes például egy jó kis éjszakai futamot rendezni – javallott azonban ezt csak nagyon jól ismert pályán megtenni, mert könnyen roncsderbi lehet a vége.

A bajnokság végigjátszása során 28 autó több mint 90-féle változatát gyűjthetjük össze! A garázsba belépve a megszerzett autóinkról tudhatunk meg több információt: súly, végsebesség, lóerő, fordulatszám illetve, hogy melyik osztályba tartozik. Természetesen nemcsak gyönyörködni tudunk a gépeinkben, hanem menedzselhetjük is őket; egy új autó megvásárlásához például úgy is szerezhetünk kreditet, ha eladunk néhány olyat, amelyre már nincs szükségünk.

A többjátékos mód kipróbálására sajnos nem volt lehetőségünk (a hivatalos megjelenés előtt kapott tesztpéldány hátulütője...), de annyi bizonyos, hogy az ígéretek szerint egyszerre 15 játékos is összemérheti majd erejét. A multiplayer egyébként a GTR-ből jól ismert séma alapján működik, tehát aki azt ismeri, itt is eltájékozódik majd.

LÁTVÁNY, HANGOK, FIZIKA

A Simbin fejlesztői igazán szívükön viselik rajongóik sorsát, és nem ültek a babérjaikon az utóbbi szűk egy évben. Annak ellenére, hogy simán nyúzogathatnák a rókabőröket a méltán sikeres GTR-ről, ők továbbléptek, méghozzá jó irányba. Mindenféle „szakértő" online és offline kiadványban megjelent már a hír, hogy a GT Legendshez teljesen új grafikai motort írtak a SimBin programozói. Nos, valójában nem erről van szó, a SimBin ugyanis megvásárolta az ISI által fejlesztett és az rFactorhoz is felhasznált gMotor2-t. Ezt az engine-t már alapvetően DirectX 9-re optimalizálták, így minden eddiginél valósághűbb dinamikus árnyékok, fényforrások kerültek be a játékba, tökéletessé téve többek között a napszakok változását.

A hangokról és a fizikáról ugyancsak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Ahogyan az elvárható, minden járgányból más motorhang szólal meg. A Miniben kellemes a duruzsolás, míg egy Ford Mustang volánja mögött ülve már a motort túráztatva is kiráz minket a hideg. Tökéletesen át lehet érezni, vajon mit jelenthet egy ilyen autóban versenyezni, a hang gyönyörűen egyensúlyban van az adott gép teljesítményével. A fényező jelzőket a fizikai motorra vonatkoztatva is végig tudnám sorolni, de ennyi dicséret után talán már nem szükséges.

Játék közben nem szabad elfelejteni, hogy irányítás szempontjából a GTR-hez képest ég és föld a különbség. A GT Legendsben hosszabb féktávok, valamivel gyengébb teljesítmény, kisebb tapadás és sűrű ellenkormányzások jellemzik a körözgetést. Némi gyakorlást követően igazi élmény menni a GT Legendsszel – annak ellenére, hogy a törési modell hagy némi kívánnivalót maga után.

VEZETÉSI SEGÉDLET

A GT Legends autóinak (több mint 90 típus!) mind más-más a karakterisztikája, más stílusban kell vezetni őket a minél nagyobb sebesség és a jobb köridők elérésének érdekében. A teljesség igénye nélkül némi jellemzés: az orrmotoros gépek alulkormányzottak (főleg az aktív hátsó tengellyel felszereltek) és könnyen megcsúsznak; a középső motor-elhelyezésű gépeket könnyű vezetni, gyorsan fordulnak, de szintén könnyen megcsúsznak; a farmotorosakat is aránylag könnyű vezetni, csak a hátsó felüket hajlamosak ide-oda dobálni.

Bár a játék billentyűzettel és kontrollerrel is játszható, profiknak javasolt a kormány használata. Fontos a vezérlő megfelelő beállítása is, hiszen csak ezt követően lehetünk biztosak abban, hogy maximálisan érezzük az autót. A gáz és fékpedálok helyes használatának elsajátítása elengedhetetlen ahhoz, hogy kordában tarthassuk versenyautónkat. Értelmetlen dolog például a gázpedál erőteljes használata. Bár a kisebb teljesítményű autóknál ez még nem okoz gondot, de a nagyobb erejű gépeknél egy-egy követebb gázfröccs már érdekes dolgokat tud produkálni. Fékezésnél ugyanez a helyzet: javasolt a pedál egyenletes használata. Hirtelen nagy erejű fékezésnél blokkolhatnak a kerekek, amelynek következménye, hogy megnő a féktáv.

ÖSSZEGZÉS

Fantasztikus látvány és hang, remek fizikai modell, eddig soha fel nem dolgozott téma és autók, valamint remek pályák jellemzik a játékot. A kevésbé konzervatív játékosok sem fognak csalódni, hiszen korántsem visszalépés, ha GTR vagy más szimulátor után a GT Legendsre esik a választásuk. Minden hardcore és arcade autószimulátorosnak csak ajánlani tudom!

GT Legends

grafika	23/25
zene	15/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	14/15

92%

PC GURU index 5/5

+
- Gyönyörű grafika és jó fizika
- Remek játékmenet
- Folyamatos fejlődés biztosítása

–
- Nem tökéletes sérülési modell
- Sok RAM kell a zökkenőmentes futtatáshoz

Minimum gépigény: P4 1,5 GHz, 1 GB RAM, 64 MB VRAM, 2 GB HDD

Grand Prix Legends	95%
GTR	96%
NFS Underground 2	91%

FIFA HUNGARY

WWW.FIFAHUNGARY.COM

Magyarország legnagyobb virtuális futball közössége.

Hamarosan megújult oldallal várunk minden focirajongót.

FIFA • PRO EVOLUTION SOCCER • FIFA MANAGER • FOOTBALL MANAGER

PARTNEREINK: FOCI MÁGUS WWW.FOCIMAGUS.HU | JÁTÉKOSOK KLUBJA WWW.JATKLUB.HU

NYEREMÉNYJÁTÉK

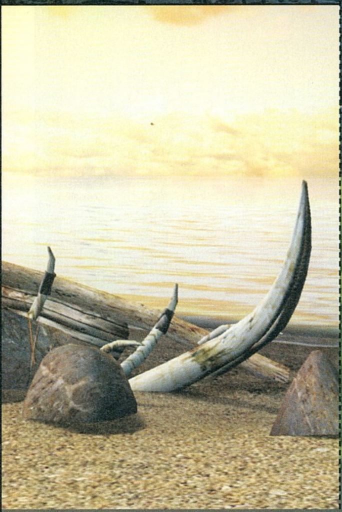
A **KIVÁLASZTOTTAK** egy gyűjtögetős kártyajáték, mely a fantázia világába kalauzolja el a játékosokat. A játék folyamán a játékos egy mágust alakít, aki logikus gondolkodásával, a játékban rejlő kimeríthetetlen kombinációs lehetőségekkel igyekszik ellenfele fölé kerekedni. E célt szolgálják a különböző kiegészítők, melyekkel egyedivé, csak ránk jellemzővé tehetjük paklinkat.

A **KIVÁLASZTOTTAK** lapjait neves magyar grafikusok gyönyörű grafikái, fantasy illusztrációi díszítik. Galériánk elérhető a www.ketmagus.hu/galeria.htm címen. A játék országosan elterjedt - klubok, helyi és országos versenyek, sok játékos, valamint a kiadó által biztosított Internetes kapcsolat és Fórum - mindezek lehetőséget nyújtanak a játékosoknak tudásuk gyarapítására, akik kérdéseikre közvetlen a játék fejlesztőitől kaphatnak választ.

Nyereményjátékunkban résztvehet az, aki a PC Guruban található kártyanaptárat 2005.11.30-ig elküldi a Két Mágus Kft. 8008 Székesfehérvár, Pf: 21. címre. A beküldők közül 10 főt sorsolunk ki. Nyereményük 2-2 db kezdőpakli, és a kezdő szabálykönyv. Azok akik játékunkban résztvesznek, kedvezményesen vásárolhatnak 2 db kezdőpaklit, melyeket 1.100,-Ft/db helyett 800,-Ft/db+postaköltségért rendelhetnek meg.

Bővebb informácó az Interneten: www.ketmagus.hu
e-mail: info@ketmagus.hu

A játékban való részvétel feltétele az Interneten, a www.ketmagus.hu címen olvasható játékszabályzat elfogadása.



Idill Hollandiából: mindenhol béke, csend, nyugalom... meg egy csomó fű...

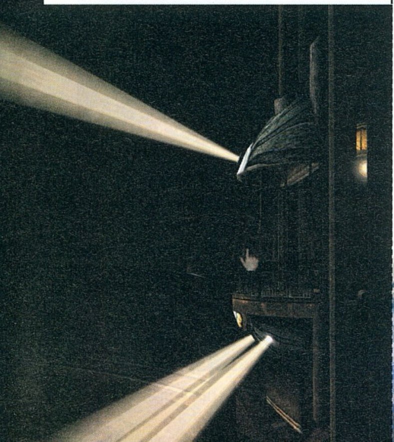
MYST 5 END OF AGES

írta · Flatline

fejlesztő > cyan worlds kiadó > ubisoft web > www.mystvgame.com

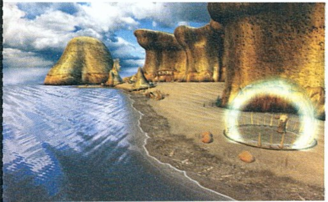
A Cyan stúdiót a Miller-testvérek, Rand és Robyn alapították '87-ben. Elkészítettek kettőt minden idők legsikeresebb PC-s játékai közül (Myst, Riven), aztán hét évet dolgoztak a látványosan megbukott Urun, végül visszatértek a Mysthez az ötödik rész erejéig, és azzal be is zárták a kapuikat... (A témáról kissé bővebben a Világ legbefolyásosabb emberei rovatunkban olvashatsz.)

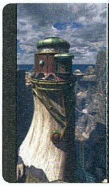
Azt hiszem, a Myst sorozatot senkinek nem kell bemutatnom – és ezúttal nem (csak) azért kezdődik így a cikk, mert éppen nem tudnék jobbat kitalálni, hanem azért, mert a Myst tulajdonképpen egyet jelent a PC-s játékok elterjedésével. Anno, amikor a CD-ROM technológia még éppen csak kezdett elterjedni, Robyn és Rand Miller úgy gondolta, hogy jó ötlet lenne egy olyan játékot kiadni, amely kihasználja az óriási tárolókapacitást (akkor még annak számított), és olyan látványt csempészni a játékba, ami lenyűgöz mindenkit. A Cyan stúdiót megalapítva el is készítették az első részt, amely a játéktörténelem egyik legjobb penetrációs értékét tudta felmutatni: a CD-ROM-ot vásárló játékosok kb. 75 %-a megvásárolta a Mystet is. Ez azt jelenti, hogy minden négy, CD-meghajtóval rendelkező PC-sből háromnak volt egy eredeti Myst példánya a kilencvenes évek elején! Hova fejlődött a játék számos részén keresztül, míg elérte az utolsó epizódot? Lássuk, méltó lezárása-e az End of Ages a több mint egy évtizede alakuló történetnek és világnak...



BEVEZETÉS

Nem is olyan rég még a negyedik részről olvashattatok, ami szerkesztőségünk véleménye szerint (is) a tavalyi év legjobb kalandjátéka volt. A két DVD-t a jól bevált, előre renderelt, fantasztikusan részletgazdag hátterek előtt zajló, abszolút vérmentes cselekmény töltötte ki, ami ismét hódított és jóleső érzéssel vehettük tudomásul, hogy még készülnek jó kalandjátékok. A Myst szériának az idők folytán több vadhajtása nőtt: az Uru esetében például az előre renderelt terepeket felváltotta a 3D kártyák által támogatott valósidejű megjelenítés, ami a várakozások ellenére inkább idegenné változtatta a világot, így nem is sikerült maradéktalanul elfogadniuk a játékosoknak. A Myst 5 ezt a vonalat folytatja, de nem kell megijedni, a fejlesztők ezúttal mindent kihozták a helyben nevelgetett grafikai motorjuk-

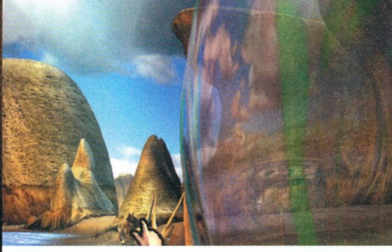




Myst

A műfajteremtő sorozat első része '93-ban jelent meg, és többet segített a CD-ROM elterjedésében, mint bármilyen más program. Négy folytatásával együtt (Riven, Exile, Relevation) 14 millió példányt adtak el belőle a mai napig.

Az FPS nézettől valahogy elkezdett hiányozni a célkereszt meg a duplacsövű shotgun...



“A legendás sorozat méltó befejezése után reméljük, Rand Miller nem vonul még vissza...”

ból, hovatovább a karakterek animációja a legjobb, amit valaha láttam. Mind az ajakszinkronok, mind a mozdulatok hitelesek, nem is beszélve a modellezésről. Jobbak minden eddigi karakternél, amit valaha játékban láttatok – de erről később.

D'NI, AVAGY HOL VANNAK A MAGÁNHANGZÓK?

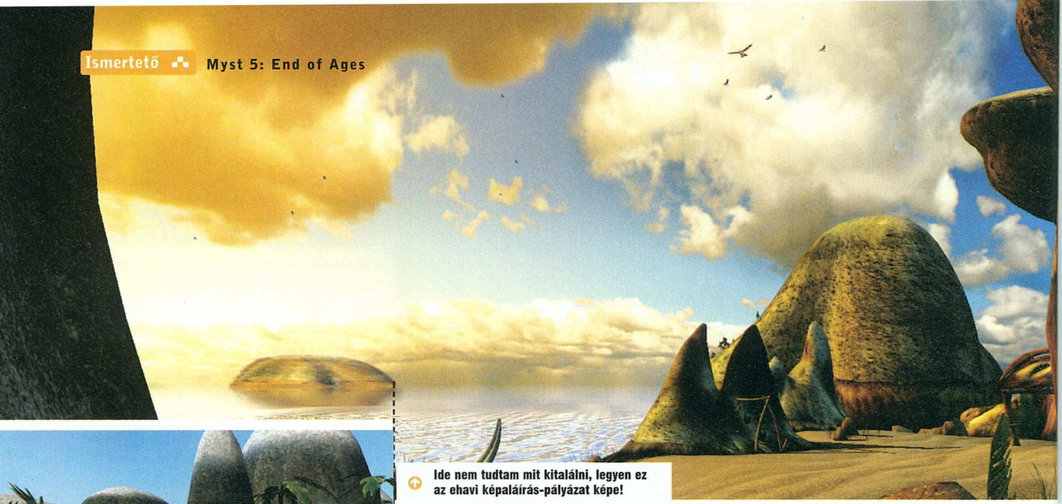
Aki elmondhatja magáról, hogy a Myst világában zajló dolgokat maradéktalanul érti, és a karakterek időbeni elhelyezését és egymással kapcsolatos viszonyát gond nélkül felvázolja, mindenképp megérdemel három nyakrapuszit, de én most nem kívánom a szűkös helyem arra pazarolni, hogy ide-oda kapkodva megpróbáljam felfedni, miről is van szó tulajdonképpen a történetben. A lényeg az, hogy minden régi és új kérdésre választ kapnak azok a játékosok, akik rászánják azt a majd 13-20 óra mászkálást, hogy megszerezzék a végső célul szolgáló öt kőtáblát. Nem szimpla táblácskákról van szó, amire fánkot lehet pakolni és a porcukrot szórni, hanem azokról, melyek birtoklásával a játék végén eldönthetitek, hogy újra feltámasztjátok d'ni birodalmat, vagy az egész univerzumot megsemmisítitek. A tábláknak további szerepe is lesz: számos helyen az adott korban (a Myst sorozatban minden eltérő helyszínt kornak neveznek, nem véletlenül), csak úgy lehet továbbjutni, hogy a játékos rajzol a táblákra. Ha a megfelelő jeleket sikerül odafirkálni, a történet továbbhalad: így lehet ajtókat kinyitni, megközelíthetetlen helyekre bejutni stb. A jeleket a naplókból (melyeket elszórva lehet bárhol lelni, és nagyban segítik a történet megértését), vagy közvetlenül a környezetünkből leshetjük el.

Na ez itt egy feladvány. Megkérdezzük a közönséget, vagy vegyen el a gép kettőt?

A játékos kezében van az egész világ sorsa, és mindezt olyan szexi ruhában tálalva kapja, hogy szinte ki sem akar lépni a játékból, míg be nem fejezi. Itt kell megemlítenem, hogy nyilvánvalóan frusztrálóan hathat azoknak a játék, akik sohasem játszottak még kalandjátékkal, de sajnos még azok számára is, akik csak egy-két epizódot ismernek a sorozatból. Lépten-nyomon utalásokba botlik az ember, amiket ha észre sem veszünk, az ugyan nem veszélyezteti a játék teljesítésének lehetőségét, mégis teljesebbé tennék a kalandot, ha értenénk őket. Nem javasolhatom azt, hogy először játsszátok végig az első négy részt, hiszen annak ellenére, hogy még ma is szépnek számít mind, nem hiszem, hogy lenne annyi ideje bárkinek is, hogy csak úgy előételként a (fejtörőkkel együtt) csaknem 140 órás történetet végigfussa...

IRÁNYÍTÁS

Az évek során egyre bővült a lehetőségek és igények tárháza, így a Myst 5 esetében már háromféle irányítás közül választhatnak a játékosok. Van ismét FPS nézet, melyben a szokásos WASD gombokkal és az egérrel lehet jobbrabalra lavírozni; a másik két mód a klikkelgetőshaladós metódus, veterán Myst-játékosok választhatják elsősorban. Az FPS mód előnyös, noha a játék varázsa éveken át abban volt, hogy mindig mindent abból a pozícióból nézelődhetett a játékos, amilyenből azt az alkotók elképzelték, nem lehetett közelebb-távolabb menni semmihez sem az előre megadott mértéknél. Senkinek sem lesz gondja a tárgyhasználattal (a táblákat sajnos le-le kell rakni, ha valami másra szeretnénk használni a kezünket, ugyanis a sorozatra jellemzően nem lesz tárgykombinálás),



Ide nem tudtam mit kitalálni, legyen ez az ehavi képaláírás-pályázat képe!

egyedül a naplók, képek és beállítások jelennek meg a képernyő tetején, ha lázasan keresve próbál rájönni az egyszeri kalandor, hogy hol van a hátizsák.

A logikai fejtörők képezik ismét a szórakozás gerincét, és hozzák is a sorozattól megszokott magas színvonalat. Bár a Riven nehézségét máig semmi sem érte el (egyetlen játék sem, amely hasonló kategóriában indult), azért itt is lesz egy-két hajmeresztően nehéz feladvány – jobbára azonban az átlagos, vagy könnyű kategória képviselőivel találkozhatunk.

GRAFIKA, HANGOK

Ritkán dicsérem a grafikát egy játékban, de most kénytelen vagyok elismerni, hogy itt azért tűnik annyira nagyszerűnek az összkép, mert óriási mennyiségű energia van abban a designerek és grafikusok részéről, hogy minden helyszínt a magáénak érezzen a játékos, és úgy gondolja, az létezhetne akár a valóságban is. Gyönyörű, festői tájak, hatalmas gépek, nagy távolságok, részletes textúrák jellemzik az egész látványvilágot, s az egészet az EAX tökéletes kihasználásával olyan hangok veszik körül... amikre nincsenek szavak, hallani kell őket, a zenéket már meg sem említve. Legyek, állatkák, felhők, csobbanó víz – minden tökéletesen passzol az ambient hangokhoz; valóban úgy érzi a játékos, hogy szórakoztatják, pihen és regenerálódik, miközben egy jó történettel pepecselhet. A Mystre jellemzően az összes területet azonnal be lehet járni – vagyis ez ilyenformán azért nem igaz. Inkább úgy fogalmazok, hogy mindig az volt a jellemző, hogy akármikor akárhova elmehetett a játékos, nem voltak határok, egyszerre lehetett különböző korokba utazni. Ha valahol elfogytak a jó gondolatok, hopsz, át lehetett ruccanni egy más korba és ott agyalni a következő lépéseken. A Myst 5 esetében ez kicsit jobban le lett korlátozva, lévén négy kor van (és négy tábla, emlékeztek?), amiken belül a megfelelő szimbólumok megtalálása nélkül bizony nem lehet beljebb jutni. Ettől függetlenül óriási területek járhatók be, mind jól kidolgozott mestermunka. Sajnos hátulütője is van a dolognak: minimum DX9-es kártyára lesz szükségetek a teljes élvezeti fok eléréséhez.

A színészek játéka csúcskategóriás, Rand Miller ismét visszatér Atrus szerepében, Catherine is ismerős lesz, de az újakra sem lehet panasz. A hangjuk és mesélési képességük kimagasló, bármikor helyettesíthetnének egy-egy gyengébb képességű nagymamit, ha esti meséről van szó. Óriási különbség van egy jól megírt, jól előadott történet és egy silány között!

MOST MÁR TÉNYLEG VÉGE?

Attól tartok, a Myst játékok valóban a végüket járják. Lassan kiöregednek azok a játékosok, akik hosszú éveken át rendszeresen vásárolták a különböző részeket. Aki nem beszél jól angolul, annak szintén nagy gombócok benyelését fogja előidézni a sok-sok beszéd, továbbá a már említett frusztrációs faktort is növelni fogja. Bár nagyon sok kérdésre választ ad a Myst 5, sokkal inkább tekinthető az Uru folytatásának, mint az Atrus-féle történet kiteljesedésének. Persze ha idáig eljutottál a cikkben, akkor úgyis el fogsz menni megvenni, mert érdekel a téma és rajongsz a játékért; csak támogatni tudlak ebben, nem fogsz csalódni, a magas gépigény ellenére sem!

Myst 5: End of Ages

grafika	23/25
zene	15/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15

92%

PC GURU index 5/5

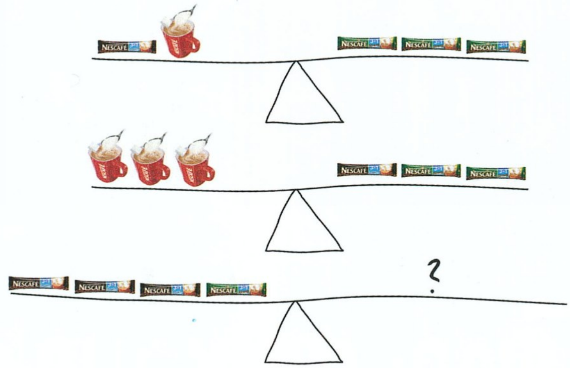
+
- Hihetetlen beszippantó világ
- Karaktermodellek és viselkedésük

–
- 3D érzés
- A teljes élvezethez szüksége az előző részek ismerete
- Tényleg vége...?

Myst 4	92%
Myst	95%
Uru	78%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 4,5 GB HDD, DVD-ROM

A 2 MÉRLEG ALAPJÁN ÁLLAPÍTSD MEG, HOGY MENNYI CSÉSZE KELL A LEGALSÓ MÉRLEGRE, HOGY OTT IS EGYENSÚLY LEGYEN!



HOZD LENDÜLETBE AZ AGYAD! NESCAFÉ 3in1 CLASSIC ÉS STRONG. TIÉD A VÁLASZTÁS.

MEGFEJTÉS ÉS NYEREMÉNYJÁTÉK ÚJABB IZGALMAS FEJTÖRŐKKEL: WWW.NESCAFE.HU

TÖLTSD LE TELEFONODRA A LEGJOBB PC GURU HÁTTÉRKÉPEKET!

HÁTTÉRKÉPEK Küldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a 06-90-624-426-os számra.
Pl.: PCH6124 Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

ÜTŐS CSENGŐHANGOK, AMIKRE MINDEN JÁTÉKOS FELFIGYEL!

Polifonikus csengőhang
Küldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a 06-90-624-426-os számra. Pl.: PCP2679

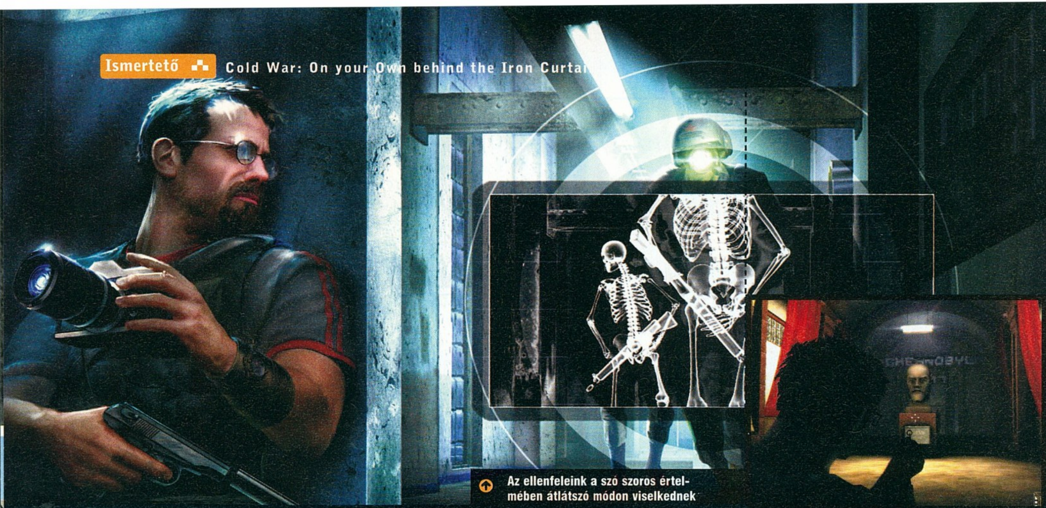
Arash – Temptation	PCP2679
ATB – Believe in me	PCP2672
Coldplay – Fix you	PCP2704
Craig David – All the way	PCP2705
Crazy Frog – Popcorn	PCP2722
Depeche Mode – Precious	PCP2681
Molnár Ferenc Caramel – Shine	PCP2709
MVP – Rock ya body	PCP2655
Náksi vs Brunner – Mindenki	PCP2714
Sean Paul – We are burnin	PCP2731
The Pussycat Dolls feat. Busta Rhymes – Don't cha	PCP2733
U2 – City of blinding lights	PCP2696
Uniting Nations – You and me	PCP2710

Valósághű csengőhang
Küldd el a megfelelő kódot SMS*-ben a 06-90-629-329-os számra. Pl.: PCT97
Valósághű csengőhang letöltése előtt mindenképpen győződj meg róla, hogy a készüléked kezeli-e a valósághű (truetone) csengőhangokat!

Demjén Ferenc – Szerelem az első vérig	PCT97
Emil Rulez – Hello Tourist	PCT526
Groovehouse – Ébredj mellettem	PCT515
Irigy Hónalj mirigy – Becsi – becsinálok	PCT145
Karányi – Álomszép	PCT538
Kistehén Tánczenekar – Szájber gyerek	PCT558
Room 5 – Music and you	PCT419

Ne felejtsd el ellenőrizni, hogy aktív-e a WAP szolgáltatásod!

* A háttérkép és a csengőhang rendelés SMS díja 240 Ft+ ÁFA (60 Ft), a valósághű csengőhang SMS díja 799 Ft+ ÁFA (199 Ft) A regisztráló hozzájárul ahhoz, hogy a későbbiekben SMS, MMS értesítéseket kapjon az adott témához fűződő szolgáltatások kapcsán. Ha nem kívánsz ilyen értesítéseket kapni, kérjük jelezd ezen igényed az ügyfélszolgálatunkon.
Ügyfélszolgálat: (06 1) 413-3725; ugyfelszolgalat@mfactory.hu



Az ellenfeleink a szó szoros értelmében átlátszó módon viselkednek

Taváriši, konyec! írta · NightBagoly

COLD WAR: ON YOUR OWN BEHIND THE IRON CURTAIN

fejlesztő > mindware studios kiadó > dreamcatcher games web > www.coldwar-game.com

A Mindware prágai stúdió, munkatársai között egyaránt megtalálhatók a rövid idő alatt nagyon felfutott cseh játékfejlesztés veteránjai, illetve mozis-tévés szakemberek. 2001 nyarán alakultak, s azóta bemutatkozó játékukat, a Cold Wart pátyolgatták.

A Sokat lehetne arról vitatkozni, vajon mikortól is indult el a „sunnyogó csávó szimulátor" típusú játékok aranykora. Talán egyértelmű volna 1998-ra datálni a dolgot, amikor Kojima-san váratlan húzással 3D-be ültette a Metal Gear sorozatot, és létrehozta az első olyan (komolyan vehető) akciójátékot, amelyben a gyilkolás nem cél, csupán eszköz, és a főhős nem golyóálló, pusztán ember. Azóta bőven akadt merész próbálkozó, aki a bevált ösvényre lépett. Számítógépeinken Sam Fischer bácsi – Splinter Cell sorozat, tessék felkészülni, lesz még emlegetve dögivel – volt a műfaj koronázatlan királya... Egészen mostanáig! – adná magát a váratlan fordulat, azonban a Cold War (azért sem írom le a négy kilométeres teljes címet, pedig van benne vasfüggöny is!) bármennyire is az akar lenni, igazából nem tekinthető a nagy elődkonkurenciájának. Hogy miért? Nagyon egyszerű, le kell elé ülni öt percre, és világossá válik, hogy... No de ne siessünk annyira előre, ha az elején lelövöm a poént, mégis ki olvas tovább?!

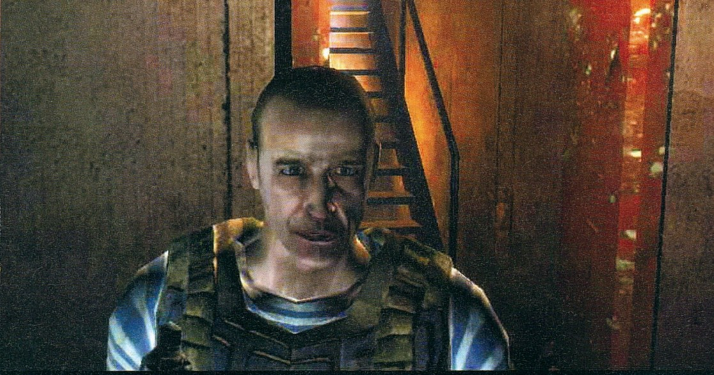
TÖRTÉNET ÉS KIVITELEZÉS

A kor: a nyolcvanas évek vége. A helyszín: a Szovjetunió. Hősünk, a patinásan átlagos névvel rendelkező újságíró Matt Carter (aki mellesleg mindig minimum két kanállal rendelkezik bármilyen lében) érdekes sztoriról kap fülest egyik ismerősétől, és bár a helyzet keleten változatlan, nagy levegőt vesz, és Moszkvába utazik. A repülőtéren azonban kicserélik a kameráját egy CIA-s, plutóniummal működő atomfegyverre (ne kérdezzetek semmit...), és amikor elérkezik a sztori helyszínére, azon nyomban lecsapnak rá. Az oroszok szerint ő maga bérgyilkos, célja pedig az, hogy meggyilkolja az elnököt – barátunk tehát nagy csávában találja magát, fogja spéci kameráját, és nekivág, hogy felgöngyölítse a szálakat, egyrészt azért, hogy valami eldugott orosz szeméttelepen végezze, másrészt hogy végére járjon a sztorinak, és megkapja az – önmaga szerint már régóta esedékes – Pulitzer-díjat.

Így első blikkre nem túl eredeti történettel állunk szemben (megjegyzem: másodszorra, és harmadszorra sem, ne kezdjétek el újra olvasni), azonban ami filmben és könyvben ezerszer el lett lőve, talán jól működhet egy számítógépes játékban. A játék készítői legalábbis így gondolkozhattak, amikor körvonalazódott bennük a jó három-négy esztendeje készülgető program sztorija. Bár tény, hogy filmes hatást kölcsönöz az egésznek a tucatszor látott sablon, nem sikerült kiaknázniuk a témában rejlő lehetőséget, és hangulatbomba helyett inkább csak petárdát dobnak a játékos elé. A történetet különösebb művészi értékektől mentes állóképekkel adják elő, amelyet írott szöveg helyett színészi narráció támogat. Vagy legalábbis próbálkozik vele, az angol szinkron minőségének elemzésétől most inkább eltekintenék, már így is elég sok negatív töltetet sikerült a cikkbe pumpálnom, és még közel sincs vége...

„MAGA SPANYOL? DA!"

Miután a történet, és annak tálalása nem éppen csillagos ötös (inkább az elégséges kategória) lássuk a kulcsint! Az első, ami szembeszökik, hogy bár a grafika elég korszerűtlen, mégis látványos. Az illúziókeltésre használt effektek tömkelege nem hajtja agyon korunk korszerű videokártyáit, el kell ismerni, hogy a program mindezektől függetlenül határozottan jól néz ki. Induló küldetésünk Lenin elvtárs mauzóleumába (semmi köze az egerekhez, már én is megkérdeztem...) kalauzol. A szél fújja a párát, a fények csak úgy leolvadnak a monitorról: egy szó mint száz, a helyszínek megjelenítése kellemes. Nem úgy a karakteranimáció, aminek egy ilyen típusú játéknál a látvány kellene képeznie. Főhősünk egy öt napja halott, kimerevedett gorilla mozgáskultúrájával rendelkezik (ez még nem is volna annyira zavaró, hiszen biztosan mindannyian



“Ami a Splinter Cellben jó volt, az itt is működik. A baj az, hogy semmi más nem...”

gondoltunk már rá, milyen jó is lenne egy döglött emberszabásúval kommandózni a zord orosz pusztában), és az akciómozdulatok kivitelezése is elég nevetségesre sikerült. Az első sokk akkor érte az igényes anyaghoz szokott szemeimet, amikor rögtön indulásként azt az instrukciót kapjuk, hogy üssünk le egy őrt. Főhősünk mindenféle átmenet nélkül guggolásból állva terem, majd leheletfinom érintéssel nyakon simogatja a delikvenst, amitől az minimális agonizálást követően eldől a padlón. (Szinte vártam, mikor szól le Kirk kapitány: „Mr. Spock! Ne használja a vulkáni technikákat!”) Ez az eset azon-

Splinter Cell

A Sam Fisher titkosügynök kalandjait feldolgozó sorozat a játéktörténelem egyik legifjabb klasszikusa. A 2002-ben indult, a lopakodás játékelemét tökélyre vivő széria három része máig 12,5 millió példányban talált gazdára PC-n és konzolokon.

ban semmi ahhoz képest, amikor előkapjuk a fegyverünket. Matt megemeli a csúzlit, a kamera becsúszik a válla fölé, majd... Majd főhősünk minden bizonnyal levitálni kezd. Ha ugyanis célra tartott fegyverrel mozgunk, a karakteranimáció megmerevedik, és kedvenc újságírónk önmagához képest is sokkoló látványt nyújt, ahogy gyorsan haladva sem hajlandó semmilyen emberi reakciókra emlékeztető aktivitást mutatni. Legegyszerűbben ezt úgy lehet elképzelni, mintha a képernyő bal oldalára ragasztanának egy 3D-s matricát, amely ugyan kicsit mozog balra és jobbra is, de semmiféle realitást nem tükröz.

Egész elviselhetőre sikerültek azonban a program hang-alapú megnyilvánulásai. A muzsika dinamikusan igazodik az akcióhoz, bár néha kisebb késések előfordulnak. Gondolok itt olyanra, hogy már a fél orosz hadsereget eltemettük odakint, és épp osonkodunk egy kihalt folyosón, amikor váratlanul beindul a hollywoodi filmekből ismert pattogós standard akciózene, a frászt hozva ránk. A hangeffektusok különösebben nem nevezhetőek se gyengének, se erősnek, a játék ebből a szempontból erős négyesre vizsgázik, ami – átfutva az eddigi soraimat – talán a legpozitívabb jelző, amit elmondtam idáig.

A SUNNYOGÓ CSÁVÓ

Miután átrágtuk magunkat a történet, valamint a külcsín visszásságain, térjünk át a játékra magára, ami miatt az ember tulajdonképpen megvásárol egy programot. Visszaugorva a bevezetőben ügyesen félbehagyott mondatra: azért nem lehet a Splinter Cell konkurenciájának nevezni a Cold Wart, mert kisebb eltérésekkel ugyan, de pont ugyanaz a két játék. A legördülő menü, a kezelés gombjai, a megoldások, a kamera, sőt helyenként még a hangulat is egy az egyben másolás (szigorúbban fogalmazva: lopás), méghozzá olyan szinten, hogy néha már én éreztem magam kellemetlenül miatta.

Amit még nem említettem – és ami talán az egyetlen komolyabb kreatív megmozdulása a Mindware csapatának – az az, hogy főhősünk afféle botcsinálta MacGyverként képes tárgyakat kreálni. A játékba ültettek egyfajta fejlődési rendszert (úgy látom, ez már minden programban kötelező), aminek segítségével, ha a cikkünkhöz hasznos dokumentumokat, és egyéb papírokat szedünk össze, technikai pontokat kapunk. Ezeket azután különböző ketyerék terveire költhetjük el, innentől fogva nincs is más dolgunk, mint a meglehetősen érdekes logikával felépülő tervrajzok diktálta tárgyakat összekombinálni. Ilyen például a minden őrnél található kólásüveg, és a hagyományos pisztolygolyó házasságából megszülető töltény, amely kizárólag kábít, és nem öl; valamint a szintén minden utcasarkon megtalálható működőképes vekkerből és egyéb „általános” összetevőkből (gondolom a Vörös Hadsereg minden tagja hord magánál öntözőkannát...) felépülő gyalogsági akna. Bár elsőre ez a lehetőség, a minden logikát nélkülöző szisztémától eltekintve, akár szórakoztató is lehet, az idő múlásával azonban lassan érezni kezdi a játékos, hogy ez csak egy ügyes variáció a minden ilyen típusú játékban megtalálható kiegészítők előteremtésére. De legalább próbálkoztak...

Summázva az élményt azonban a Cold War sem vall kudarcot. Küldetés küldetést követ, a történet kezd érdekfeszítővé válni – még ha kissé sablonos is – és képesek vagyunk a programban komolyabb idegeskedés nélkül elmerülni. Talán az teszi ezt, hogy Sam Fischerrel ellentétben a főhős hús-vér figura, egy újságíró, nem pedig szuper kommandós... Attól függetlenül hogy kizökkenni bőven ki lehet (ki is fogunk, ez garantált), a játék élvezhető, és kihívást is nyújt. Hogy ezek után – külcsín ide vagy oda – miért nem dicsérem mégis a játékot, és miért a meglehetősen alacsony értékelés a végén? Mert az a része működik megfelelően, amit kölcsönvettek, a saját maguk által alkotott elemek (grafika, történetvezetés, satöbbi) csúfosan buknak el... Kár érte.

Cold War: On your Own behind the Iron Curtain

grafika	18/25
zene	10/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	10/15

61%

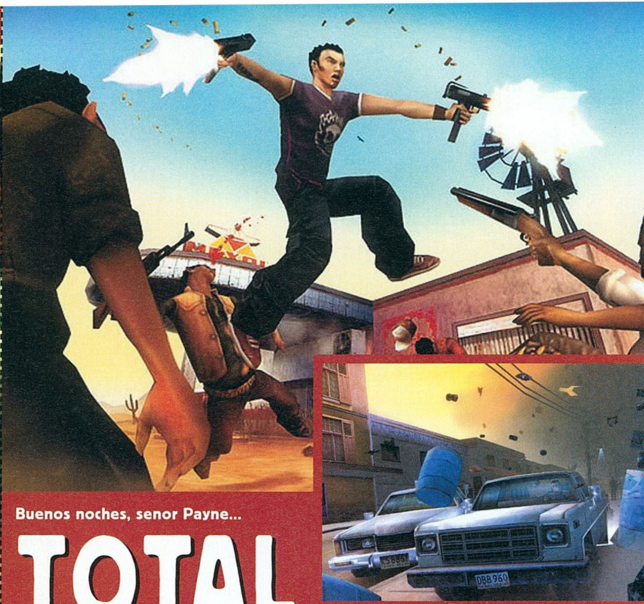
PC GURU index 3/5

+ Emlékeztet a Splinter Cellre
+ Kellemes atmoszféra

− Mintha az Ubisoft klasszikus low-budget változata lenne
− Kevés új ötlet, ami van az meg inkább ne lenne...

Pandora Tomorrow 93%
SC: Chaos Theory 95%
Stolen 74%

Minimum gépigény: P4 1,7GHz, 384 MB RAM, 64 MB VRAM, 1,5 GB HDD



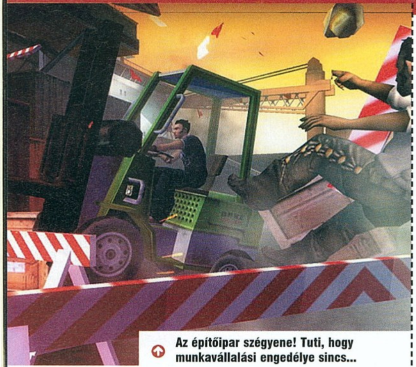
Buenos noches, senor Payne...

TOTAL OVERDOSE

írta • BrainDrain

fejlesztő › deadline games **kiadó** › sci **web** › www.totaloverdose.com

A Deadline Games dán stúdió az egyik legsokoldalúbb cég a játékiparban. A korábban dokumentumfilmek és reklámok készítésével foglalkozó stúdió feladta eredeti profilját, és 1997-től játékok készítésére adta a fejét. Eleinte családok és gyermekek számára készítettek szoftvereket, a Total Overdose az első „igazi" játékuk. A játékfejlesztés mellett CG-, és rajzstúdiót is üzemeltetnek.



Az építőipar szégyene! Tuti, hogy munkavállalási engedélye sincs...

A Total Overdose nem árul zsákbamacskát, hiszen már a néhány hete debütált demóból sejteni lehetett, mire számíthatunk: akció rogyásig, diszkréten fűszerezve egy kis bullet-time-mal, és csipetnyi mexikói hangulattal. Lerí a játékról, hogy a fejlesztők igyekeztek a legsikeresebb, legvonzóbb játékokból szemezgetni úgy ötletek, mint a játékmenet terén. Így aztán, míg egy GTA-szerű városban bóklászunk (sajnos a szabadságunk jócskán elmarad a nagy elődtől), az akció a Max Payne-ben megszokott módon zajlik. Lövünk mindennel ami a kezünk ügyébe esik, pisztoly, puska, majd muníció fogytán minden létező dolgot az ellenfélhez vágunk, ásót, gereblyét, csirkét – mindezt a bullet-time effekt segítségével.

Sztori terén sem kell hatalmas dobásra számítani, egy akció közben, árulás következtében elhálózott DEA ügynök fiát alakítjuk. Mivel az ugyanennek a szervezetnek dolgozó ikertestvérünk megsérült nyomozás közben, minket, a börtönben (megérdemelten) sínylődő testvért átmenetileg szabadlábra helyeznek. Így aztán a magunk (kirobbanó) módszereivel nekiállunk nyomozni a helyi drogmaffia után, a saját drága bátyánknak adva ki magunkat...

“A legjobb, ha kibányásszuk a zenéket a játékból, és azokra játszunk a Max Payne-nel...”

RONDA-E VAGY?!

Ezen a ponton kapcsolódunk be a történetbe (illetve lesz egy rövidke prológus is), és rögtön a nyakunkba szakad egy komplett városnegyed, ahol mellékküldetéseket, illetve a fő sztorivonalat előregördítő feladatokat oldunk meg. Az már az első pillantásra feltűnik, hogy a játék kinézetre finoman szólva is... hmm... puritán. Erre még a multiplatform mivolta sem lehet mentség, néhol nosztalgiával gondoltam a Half-Life-ra (az első részre...), amely grafikailag pár helyen lazán ráver a Total Overdose-ra.

Fájón hiányzik a fizika is a játékból, bármennyire is alapkövetelmény lett napjainkra. Ugyan az autók hosszas gyepálás hatására hajlandóak átadni magukat az enyészetnek, és szétesnek, a környező ládákat is szét lehet zúzni – viszont ettől még maga a környezet rémesen élettelen, és akkor még nem is beszéltem a jó öreg GTA-hagyományt követő, orrunk előtt a semmiből előtűnő emberekről, járművekről. Cserébe extrém gyenge vassal is mocorgásra lehet bírni a játékot, jómagam 1280-as felbontásban, minden szempontból maximális grafikán játszottam a manapság már erősen középkategóriásnak számító 2.8-as Bartonomon, 1 giga rammal, és 9600XT-vel.

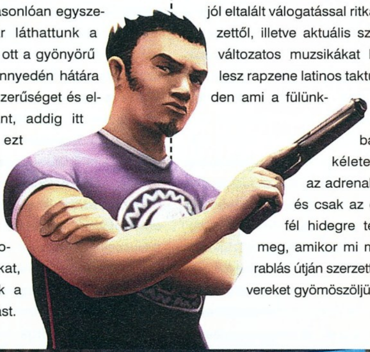
Ugorjunk is inkább az akcióra, elvégre az volna a játék erős oldala. A készítők igyekeztek minden létező eszközt megadni a látványos tűzpár-

Merre tovább Deadline?

A dán csapatnak a jelek szerint mostanában jól megy a dolga, ugyanis még a tavalyi év során nyélbe ütötték egy szerződést, a többek között a Grand Theft Auto sorozatért is felelős Take Two-val. A nem is annyira bejelentetlen játék PC és PS2 platformokra érkezik majd a közeljövőben. Egyúttal masszív toborzásba kezdtek a skandináv cégnél, ugyanis a következő generációs konzolokra készülő másik játékukhoz a jelenlegi, 45 fős stábjukhoz még 50 fejlesztőt kívánnak felvenni. A Deadline egyébként korábban is elzárkózott bármiféle engine licenceléstől, és a jelek szerint most is saját technológián dolgoznak. A Total Overdose-t a Kapow System nevű technológiájuk hajtja, és a Take Two számára készítendő játék alatt is várhatóan ez fog muzsikálni.

A maffiózók vajon így születnek, vagy beavatásképpen kioperálják a nyakukat?

bajokhoz: Max Payne-módra végrehajtott bullet-time vetődések ugyanúgy megtalálhatóak a repertoárunkban, mint a falra felfutás, majd a Mátrixban már megcsodált elrugaszkodás. Ugyan meglehetősen egyszerű mozdulatokkal tudunk csak operálni, néhány órás gyakorlat után már bámulatos kaszkadőrmutatványokat (levegőben forgás közben kiosztott fejlövések) mutathatunk be – már ha lesz hozzá türelmünk... Sajnálatos módon ugyanis a játék felettébb monotonná válik egy idő után. Hasonlóan egyszerű játékmenetet már láthattunk a Painkillerben, de míg ott a gyönyörű grafika és a fizika könnyedén hátára kapta a letisztult egyszerűséget és elloholt vele toronyiránt, addig itt nincs semmi, ami ezt megtenné. A sztori is eléggé egyszerű, és bár különböző bónuszok gyűjtegetéseivel növelhetjük bizonyos tulajdonságainkat, ezek sem garantálják a hosszútávú szórakozást.



AZ ÉLET SZÉP

Azért mielőtt esetleg a játékra rákattant emberek vasvillákat és fáklyákat ragadva nekiállnának masírozni szerény hajlékom felé, illik megjegyezni, hogy akadnak igazán jó pillanatai is a Total Overdose-nak. Először is meg kell említeni a zseniális zenei aláfestést – ugyan fogalmam sincs, kik szolgáltatják a talpalávalót (hosszas keresésem sem vezetett eredményre), ennyire jól eltalált válogatással ritkán találkozni. Helyzettől, illetve aktuális szituációtól függően változatos muzsikákat kever be a játék: lesz rapzene latinos taktusokkal, rock; minden ami a fülünknek ingere. Azonban semmi sem tökéletes, néha lemarad az adrenalinpumpáló ritmus, és csak az egyetlenegy ellenfél hidegre tétele után érkezik meg, amikor mi már bőven a hullarablás útján szerzett lő-, és egyéb fegyvereket gyömöszöljük a zsebünkbe.

Ugyancsak dícséret illeti a fejlesztőket az apró, de rendszeresen telitalálatnak bizonyuló poénokért. A bónuszok közé rejtett, El Mariachi/Desperado módra végrehajtott, gitártokkal történő hentelés, az örjöngő bikává válás mind üde színfoltja a játéknak. Ugyancsak mókás dolog történik a Land of the Dead bónusz felvétele után, amikor zombik özönlik el a környéket, és az életünkre áhítozva támadnak fegyverrel és puszta kézzel. Megfelelő számú mobilhulla likvidálása után zsíros bónuszokat tehetünk zsebre.

Ha már a pozitívumoknál tartunk, illik megemlékezni még a kellő öniróniával kezelt játékstílusról (az intro videóban mindenki megcsodálhatja, amint főhősünk raklapnyi fegyverrel beállít a közeli haciendára), illetve néhol egészen parádés jelenetekkel ajándékoztak meg minket a pályatervezők. Ezeket különböző szögekből csodálhatjuk meg, köszönhetően a dinamikusan változó kameraállásoknak.

VERDIKT

Nos, érdekes játék a Total Overdose, szó se róla. Van itt kölcsönvett játékelem mindenhonnan: Max Payne, Grand Theft Auto, Prince of Persia: Sands of Time; és dögivel találhatók filmes utalások is. Sajnos a már említett problémák miatt ez így nem csak hogy nem akar tisztességesen összeállni kerek egésszé, de soványka is. Azért mindenki tegyen vele egy próbát, és bár személy szerint nem vinném magammal egy lakatlan szigetre, néhány hónap múlva (barátibb, leértékelt áron) egészen jó vétel lehet annak, aki fél órás kikapcsolódásra vágyik, vagy egy kis adrenalinpumpáló lövöldözésre.

Total Overdose

grafika	15/25
zene	15/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	12/15

70%

PC GURU index 3/5

+ – Zene, zene, zene!
  – Helyenként ötletes és látványos

– – Monoton, könnyű megunni
  – Siralmas grafika

Minimum gépigény: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 360 MB HDD

Max Payne 2	90%
The Punisher	58%
Hitman Contracts	75%

Legyél te is Matthaus!

irta · Bacsi

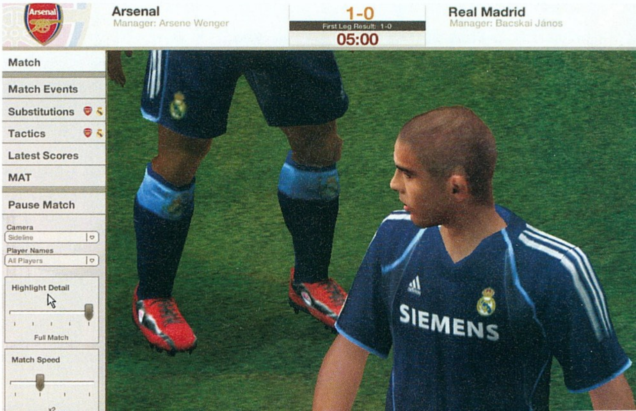
FIFA MANAGER 2006

fejlesztő > ea canada **kiadó** > ea sports **web** > fifamanager.easports.co.uk

A FIFA Manager 06 tulajdonképpen a Total Club Manager ez évi eposza; a FIFA-sorozattal megtámogatott edzőszimulátor készítői úgy gondolták, hogy ha már úgyis ők rendelkeznek a legtöbb klub- és játékoslicenccel, összebútoroznak hivatalosan is a világ legnagyobb labdarúgó-szövetségével. Természetesen – mint jó menedzserhez illik – taktikailag sem utolsó ez a húzás, hiszen így mindenki azonnal párhuzamot tud vonni a FIFA 2006-tal, ami ugyebár manapság a legnépszerűbb focijáték (bocs, Pro Evo-rajongók).

Nem is fukarkodtak az újításokkal a kanadai srácok: ígértek élethű 3D-s közvetítéseket, 2000 irányítható klubot 20 000 fölötti munkásemberrel, egy minden igényt kielégítő mérkőzéselemző segédprogramot, minden eddiginél nagyobb beleszólást játékosaink gyepen végzett tevékenységébe, forradalmasított taktikai játékmenetet (libero, emberfogó, vízhordó) és a játékbeli magazint felváltó weblapot... Nézzük is meg gyorsan, hogyan váltották valóra ígéreteiket! Magyar füleknek kissé idegenül hangzik: tökéletesen, mellébeszélések és kifogások nélkül. Az adatbázis pompás: a játszható bajnokságok száma Argentínától az USA-ig 37, de a nagyobb pontvadászatokban akár negyedosztályú gárdákat is vezényelhetünk, másodállásban pedig 57 ország szövetségi kapitányi posztja közül szemezgethetünk. Újkori szokásoknak megfelelően a magyar vérprofik menedzserei is lehetünk, sőt törhetünk Herr Lothar – amúgy jól körülbástyázott – állására is. A magyar klubok adatbázisa viszonylag korrekt, bár bakik azért akadnak még, lásd a sok Scaba nevű játékost vagy a Vöröshadsereg úti kaposvári stadiont. Hogy pozitívumot is említsek: a tavalyi U-19-es bajnokság gólkirálya, Egle László a játék kezdetekor a felnőtt válogatott tagja – elképesztő, miket tudnak rólunk Kanadában.

Játékosainknak több mint ötven tulajdonsága van, ráadásul a jelenleg legszebb és leghasználhatóbb formában – nemcsak színkódok segítenek minket az eligazodásban, de több mint 7000 (!) játékosnak használja minőségi, körülvágott fotóját a program különböző módokon. Nagy hibája viszont a FIFA Managernek, hogy a labdarúgók és a szakemberek korábbi klubjairól és sikereiről semmit nem tudunk meg az adatlapon (ezért is használjuk a DVD Focivilág rovatát!) – a posztok finomítása viszont sokat segíthet ismeretlenebb dolgozó igazolásakor. A megújított külsővel és a Footballworld fantázia(szegény)nevű weboldallal hamar megbarátkozunk karrierünk elindulása után – mindkét megoldást kiválónak tartom. Már tavaly pedzegettem a nagy rivális Football Manager kapcsán, hogy a kategóriában minden fejlesztő tulajdonképpen weblap formában tárja elénk termékét, a kanadai srácok viszont már nem csak Home gombot, de előre-hátra nyilat is felvonultatnak. A linkes kutatgatásról viszont lemondhatunk, ráadásul kapcsolt linkekkel sem juthatunk messzire, mert ilyenkor egyszerűen nem mehetünk tovább – ha kapunk egy emailt egy játékosról, a névre kattintva csak az adatlapját tekinthetjük meg, beszélni vele, megdorgálni vagy ajánlatot tenni rá csak a főoldalon tudunk – borzalmas.



Gengszter Zoltán argentin-szakértő itt is biztos találna pár hibás adatot...

és körítése a kategória legjobbja: a taktikai tábla kézenfekvő és szinte tökéletes – amit itt nem tudunk megfelelően beállítani az talán már nem is létezik, ráadásul megfigyelőink kiválóan elemzik aktuális ellenfeleinket, játékosonként felhívva mindenki erős és gyenge pontjaira a figyelmet! A mérkőzést lejátszhatjuk úgy is, hogy csak a szünetben váltunk szót a mieinkkel, s a gép pár másodperc alatt lepörgeti az összecsapást, de bekattintjuk a menedzseri döntések opcióját. Hatalmas könnyebbség, hogy mérkőzés közben egyetlen gombnyomással változtathatunk a taktikán (máshol ez fél percet vesz igénybe), s a program sem hagy minket tétlenkedni. Hol az ellenfél edzője szól be a szomszéd kispadról, hol egy kósza labdát kell visszarúgnunk az ellenfélnek (vagy sunyin mellényúlunk, hadd fogyjon az idő!), hol a szurkolók énekelgetnek nekünk kedves vagy épp dühítő dolgokat – a lényeg, hogy egy pillanatig se unatkozzunk, ne felejtkezzünk el az interaktivitásról. A közönség hangjai és az MP3-ak a szokásosak, csakúgy mint a 2D-s kartonlap-nézők, akik lassan az EA Sports védjegyei. Bár az RPG-vonalat igyekeztek redukálni (a karrierkezdet előtt sem osztunk már szét tulajdonságpontokat, mint tavaly), de egy percre se higgyük, hogy ezzel lőttek a kreativitásnak! Lehet kölcsönt felvenni bankoktól, amit ügyesen megforgathatunk például egy edzőközpont vagy egy ajándékbolt építésében, esetleg utánpótlás-nevelő centrumokat hozhatunk létre Európán kívül is, ami némi szerencsével valóságos aranybánya lesz majd – s ha néhány kőkemény feltételt teljesít szerény személyünk és klubunk, tőzsdére mehetünk és részvénytársasággá alakulhatunk, alaposan feltőkésítve cégünket.

“Az EA Sports végérvényesen (?) megszerezte a menedzserjátékok trónját is...”

Jó hír viszont hogy a Total Club Manager zseniális 4-4-2 magazinját is sikerült überelni Footballworlddel: a honlapon érdekes és mókás cikkeket olvashatunk, elmerülhetünk számtalan grafikonban és táblázatban, értesülhetünk az átigazolási pletykákról, megnézhetjük kik a születésnaposok, sőt még szavazhatunk is! Lejátszott összecsapásunkat korrekten elemzik is a webes újságírók (mivel az angol nem használ ragokat, bátran használhatnak és variálhatnak neveket is a szövegben) – bár a TCM kiváló és blőd riportjait kifejezetten hiányolom. Szintén búcsút vehetünk a személyes kommunikációtól, amikor a régi szép időkben beosztottjaink azonnal lereagálták döntéseinket különféle pontjaik növelésével vagy csökkenésével – sajnos ezt az RPG-vonalat is szinte teljesen megszüntették a fejlesztők. Megmaradt a jó öreg email-rendszer a napi ügyintézésre, viszont sikerült olyanynyira túlzsúfolni újra menükkel és gombokkal a képernyőt, hogy amikor először játszottam a tesztverzióval, hat percig keresgettem, hol kell kilépni a játékból...

Ha leszámítjuk azt a pár tucat fanatikust, akik élvezik az edzésmenükben való tötyörgést, az effajta játékok alfája és ómegája az átigazolás-taktika-mérkőzés trió. Az első kategóriában a FIFA Manager hozza a tavalyi magas színvonalat, ám még mindig bárkit megvásárolhatunk aránylag olcsón: Eto'ót 22, Adrianót 30, Henryt 40 millió euróért kaparinthatjuk meg, azaz megmaradt a könnyed, felhasználóbarát hozzáállás (ami alaposan tönkrevághatja a realitást). A mérkőzés választhatjuk a klasszikus szöveges módot és a 3D-s nézetet is. Mivel a FIFA-fúzió ebben a verzióban nem elérhető, nem segíthetünk önkezünkkel embereinknek s a látványorgiáról is le kell mondanunk, bár panaszra így sem lehet oka a videokártyánknak. A mérkőzéselemző szoftvert, a MAT-ot csak akkor vehetjük igénybe, ha végignéztük a mérkőzést a maga körítésével együtt: ekkor a gombfociasztalon elképesztően részletes statisztikahegyet megmászva kapunk képet a kilencven percről. Az ördögnél magánlaksértést elkövetve (őkelme ugyebár köztudottan a részletekben lakik) bejárhatunk minden négyzetcentimétert, amit például jobbhátvédünk befutott, látjuk hol mekkora sebességgel száguldott, hol ért labdába, hol rúgták fel és így tovább.

A meccs maga sokkal reálisabb mint a Total Club Managerben volt, bár a kiállításokat igencsak kedveli a játék: volt olyan félidő, amikor négy játékosom is kiállni kényszerült. Végre alaposan fel lehet gyorsítani a játékmenetet, így akár egy perc alatt befejezhetünk egy érdektelené vált mérkőzést szöveges és 3D-s nézetben is; sőt az utóbbiból szabad az átjárás az előzőbe! A szünetben az RPG-vonal maradékaként játékosaink azonnal válaszolnak dicséretünkre vagy szidalmainkra, ráadásul az igényes és részletes menük, opciók itt is mindenben segítenek minket. Mint rendesen, most is közbeavatkozhatunk a mérkőzés döntő pillanataiban: hogy lőjön avagy passzoljon, cselezzen vagy beadjon játékosunk, mind mi magunk határozhatjuk meg, ha

Bár újdonságokban nem dúskálunk, az a néhány apróbb hiba nem vesz el a FIFA Manager 2006 értékéből – a pár 3D-s bug, a játékosok History lapjának szegénysége hosszabb távon sem válik kellemetlenné. Összegzésképpen elmondhatom, hogy minden idők egyik legizgalmasabb, legigényesebb és éppen ezért legélvezetesebb menedzser-szimulációját követték el a kanadai legények, alaposan fel kell kötniük billentyűiket a brit riválisoknak, ha a közelükbe akarnak kerülni!

FIFA Manager 2006

grafika	23/25
zene	13/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15

94%

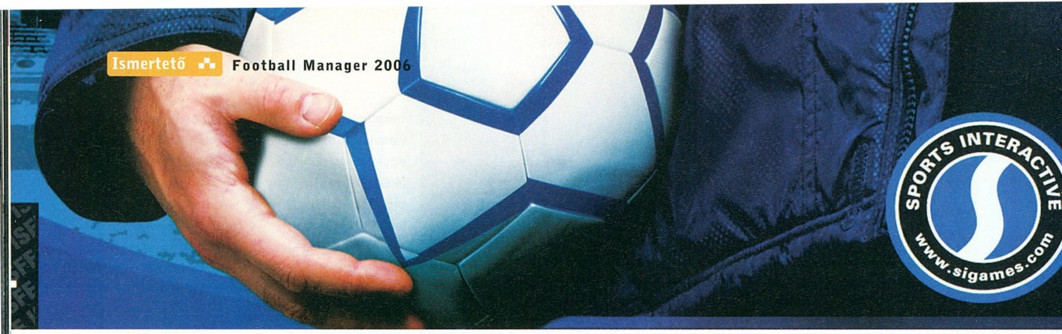
PC GURU index 5/5

\+ Gyönyörű, harmonikus menük
\+ MAT, footballworld
\+ Apró ötletek unalom ellen

– Megszűnt a játékbeli magazin
– Itt-ott hiányos adatbázis
– RPG-s vonal redukálása

TCM 2005 91%
Football Manager 2006 82%
Champ. Man 5 57%

Minimum gépigény: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD



A legenda újraéled, vagy a múmia visszatér?

FOOTBALL MANAGER 2006

fejlesztő > sports interactive **kiadó** > sega **web** > www.footballmanager.net **írta** · Bacsi

A legendás Championship Manager alkotói őszre időzítették játékuk megjelenését az eddig szokásos karácsony helyett, nehogy a konkurencia letarolja előttük a piacot. Ígéretekben az angol srácok sem szűkölködtek, bár éppen a legtöbb vitát kiváltó gombfocis 2D-s nézet nyugalomba helyezéséről nem voltak hajlandók tárgyalni. Így Marc Duffyék egyetlen fegyverrel verhették (volna) meg a FIFA Managert: a gazdag, pontos és részletes adatbázisukkal. A felállás ugyanaz mint tavaly: akik a csilivili külcsínt, az újdonságokat és a könnyed játékmenetet kedvelik, az EA Sportsot, akik a CM keményvonalas hívei, azok a Sega bankszámláját gazdagítják. A brit fejlesztők ezúttal is megalkották a planéta legjobb futball-adatbázisát: 50 ország több ezer csapatának negyedmilliónyi (!) játékosát sikerült digitalizálniuk.

A készítők több fontos újítást terveztek, ám a listán végigfutva az a halovány gyanú öltött testet bennem, hogy a kategória (volt?) királyai ötleteket emeltek át a Total Club Manager-sorozatból! A tréningek segédedzőre bízása egyértelműen a riválisra volt eddig jellemző, akárcsak a szünetekben tartandó egyéni és kollektív lelkiélet az öltözőben; a csak statisztikákat tartalmazó oldal és a Meccs Embere-választás is ismerős már valahonnan, akárcsak a mozgó eredményjelző csík. Hasznosabbnak ítéltem, hogy a bírók saját személyiséggel rendelkeznek, viszont a 2D-s gombfociorgiától valahogy nem szökött az egekbe a vércukorszintem. Hogy ne csak morogjak: az egyszerűsített sérüléskezelés, a több száz oldalas tutorial, a villámgyors játékfelépítés, az internetes összezördülés és az új skinek alkotják az ígéret-serpenyő pozitív oldalát.

Nem csak Európában és Dél-Amerikában vitézkedhetünk, de Mexikótól Ázsiáig, Ausztráliától Dél-Afrikáig választhatjuk ki csodatevésünk színhelyét. Válogatottbeli karrierünket igencsak lekorlátozták, ráadásul nem lehet egyszerre szövetségi kapitányi és klubedzői posztot is betölteni. Immár hagyományosan szerepel a magyar bajnokság is a választhatók között, ám nincs tökéletesen kidolgozva, így a modderek is találnak bütykölnivalót a Football Manageren.

Csapatunk főmenüje az alsó hírcsíkon kívül nem sokat változott, s bár néhány dolgot átcímkéztek és máshová helyeztek, egy kis ismerkedés után minden kézre esik. A keresési és igazolási lehetőségek messze jobbak a FIFA Managernél, bár éppen a hatalmas játékos-adatbázisáról híres program nem ismer többek között bizonyos Gabriel Omar Batistutát... A játékoslapra rákerült a súly és a magasság, a History gomb pedig egyenesen a paradicsomba röpít: itt tanulmányozhatjuk hősünk összes, profi pályafutása során végigküzdött szezonját – mint a DVD-n és sportnapilapunk portálján munkálkodó „szakértő" tanúsíthatom, ez a világ legnagyobb és legpontosabb ilyen jellegű adatbázisa!

A menedzserjátékoknak három alapköve létezik: a mérkőzés, a taktikai képernyő és az átigazolások (plusz az ezt fedező pénzügyi háttér). Grafikailag a Football Manager nincs egy súlycsoportban a FIFA-val, ám taktika terén nem kell szégyenkeznie az angolok programjának, hiszen az évtizedes gyakorlat szinte tökéletes beállításhalmazban csúcsosodott ki. Igazolni (ami a játék sava-borsa) itt érdemes igazán: kérhetünk fizetéskönnyítést, alkudozhatunk, cserebe-rélhetünk akár több játékost is halomnyi hasznos opcióval és határidővel – talán már csak a kenőpénz gombja hiányzik a teljes realitáshoz...

A tréning is tartogat jó pár meglepetést: eddig több teher hárult ránk az edzések elvégzésében, most viszont elegendő alkalmazni egy pályaedzőt, aki elvégez mindent helyettünk. Magunk is eltölthetünk néhány negyedórát azzal, hogy futballistáink gyengéit elfogadható szintre hozzuk, vagy erősségeit csiszolgassuk – a külföldi fórumokat böngészve megdöbbentően sokan töltenek napi több órát pepecseléssel a virtuális edzőpályákon. A könnyítéssel az átlagos, sietős felhasználók felé tettek kedves gesztust, de nem

vették el a csontstratégák élvezeti forrását sem. Nem nyűgözött le az angolok idei munkája, igazi fejlődést nem tapasztalhattam benne: ami eddig is tökéletes volt, jelenleg is a kategória csúcsa; ami eddig is visszahúzta a játékaikat, azt mostanra sem sikerült kijavítani. Hiába a kiváló adatbázis, a jó ötletek, ha az ízléstelen és igénytelen menük elveszik a játékos kedvét. Forradalmian újat a FIFA sem hozott, mégis magabiztosan győzte le a Football Manager 2006-ot, hiszen szebb, élvezetesebb, interaktívabb és érdekesebb, mint a Championship Manager-utód.

Football Manager 2006

grafika	16/25
zene	15/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	14/15

82%

PC GURU index 4/5

\+
- Elképesztő adatbázis és élethűség
- Magyar bajnokság
- Alacsony gépigény

\-
- Gombfoci...
- Kevés újdonság
- Kései CM-feeling

FIFA Manager 06	94%
TCM 2005	92%
Champ. Manager 5	67%

Minimum gépigény: P3 600 MHz, 256 MB RAM, 16 MB VRAM, 300 MB HDD

A FIFA Interaktív Világkupa (FIWC) a világ első nemzetközi futballjáték bajnoksága, mely során a világ legjobb EA SPORTS™ FIFA 06 játékosai mérkőznek meg egymással, hogy eldöntsék, kié legyen az

ÉV INTERAKTÍV FIFA JÁTÉKOSA

világbajnoki cím.

Magyarország három fővel képviseltetheti magát december 4-én, a kölni, közép-európai elődöntőn. E három fő kiválasztására az EA SPORTS Interaktív Futball Kupa formájában kerül sor, amely

november 26-án és 27-én

kerül megrendezésre a **Pólus Center** bevásárlóközpontban.
A nevezettek Xbox konzolokon mérkőznek egymással. A helyszínen élőben mérkőzik meg a magyar közélet két utánozhatatlan fenegyereke:

Harsányi Levente és Ganxsta Zolee

Az első három helyezett nyereménye személyenként

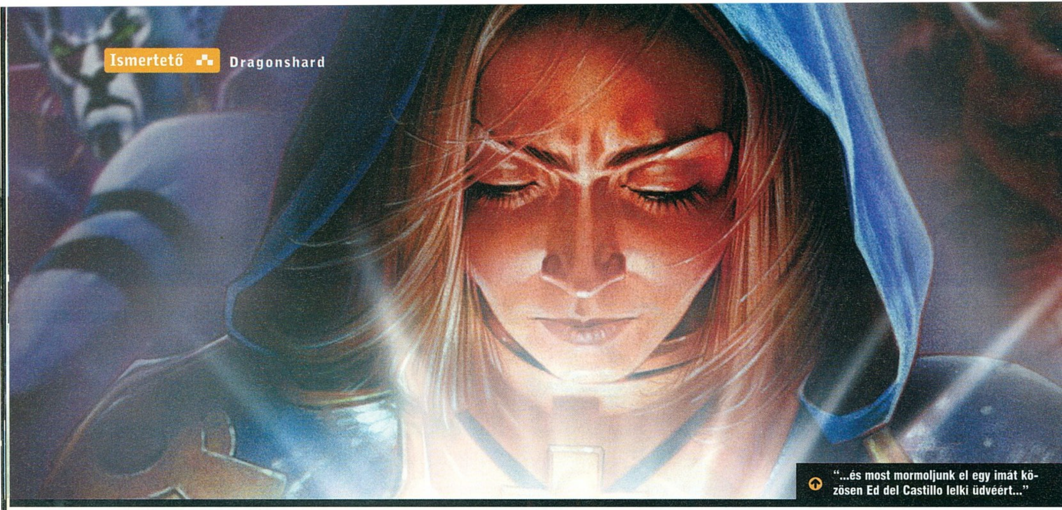
- egy EA FIFA 06 játékszoftver,
- egy kétnapos út Kölnbe (a közép-európai regionális elődöntőre)
- **adidas** sportruházati cikkek, valamint
- egy XBOX konzol.

Jelentkezz és regisztrálj most!

WWW.EASPORTS.HU/FIWC

adidas · PC GURU · Microsoft Windows xp · hp invent · PÓLUS CENTER · MediaMarkt · EA

Az esemény szervez□je: Max & Future



"...és most mormoljunk el egy imát közösen Ed del Castillo lelki üdvéért..."

Sárkány ellen sárkányfű

DRAGONSHARD

írta • Hancu

fejlesztő > liquid kiadó > atari web > www.atari.com/dragonshard

A kaliforniai Liquid stúdiót Ed del Castillo, a Westwood egykori vezéregyénisége (a C&C és a Red Alert projektvezetője) alapította '99 tavaszán. A csapat mögött eddig egy nagyon jó, de eladásokat tekintve megbukott (Battle Realms), és egy gyenge közepes, de sikeres (War of the Ring) játék áll – a Dragonsharddal a cél a jó és eladható játék elkészítése volt...

Ki ölte meg Laura Palmert? Hová tűnt Damon Hill? Ki Eric Cartman apja? A történelem nagy kérdései, amikre valószínűleg sosem fogunk igazán meggyőző, egyértelmű választ kapni; és amelyek közé nálam a Dragonshard bejelentésekor azonnal felsorakozott a „Vajon miért nem jutott eddig senkinek az eszébe D&D világban játszódó stratégiai játékot készíteni?" is. Érthetetlen: ott egy milliók által játszott szerepjáték, vagy fél tucat közismert háttérvilággal, népszerű hősökkel, több polcnyi regénnyel megtámogatva, amiből már a nyolcvanas években zsákszámra születtek a számítógépes RPG-k – hogy miért nem próbálta eddig senki más játékműfajban kihasználni ezt a popularitást, rejtély. Ilyen előzmények után a Liquidnek tulajdonképpen elég lett volna valami teljesen alap RTS-szisztémát feltölteni jellegzetes D&D szörnyekkel, és a marketing elvitte volna a hátán a játékot – igazán dicséretes, hogy a fejlesztők nem elégedtek meg ennyivel, sőt!

SÁRKÁNY SÁRKÁNY HÁTÁN

A Dragonshard a legújabb, agyonreklámozott, de (számomra legalábbis) kicsit „se íze, se bűze" D&D világban, Eberronon játszódik, ahol minden varázslat, és ezáltal a hatalom forrásaként az égből potyogó mágikus kristályok, a sárkányszilánkok szolgálnak. (Azért az elnevezés, mert a legenda szerint Eberron az idők hajnalán

EBERRON születése

2002-ben a Wizards of the Coast érdekes ötlettel próbálta meg feldobni a hanyatló népszerűségű D&D szerepjátékot: pályázatot írt ki a rajongók között a 3.5-ös kiadású új szabályrendszer első hivatalos játékvilágának kitalálására. A kiadó legnagyobb meglepetésére nem kevesebb, mint 11 ezer egyoldalas vázlat érkezett a felhívásra! Hónapokig tartott, mire kiválogatták a legjobb tizet, majd ezeknek a továbbfejlesztett, 10 oldalas verziói alapján a legjobb hármat. Ezekből már kidolgozott, 100 oldalas világleírások készültek, s ezek közül Keith Baker Eberron nevű világa bizonyult a legjobbnak. Keith-t azonnal felvették a Wizardshoz, ahol profi szerepjáték-fejlesztőkkel karöltve további egy éven keresztül csiszolgatták a világleírást, mire tavaly júliusban a boltokba került az első Eberron-szabálykönyv. A rossz nyelvek szerint a szerepjátékot fejlesztő csapat azóta is a több ezer pályaműben önként és dalolva, ingyen felajánlott ötletekből mazsolázgat a legújabb kalandmodulok és szerepjátékos kiegészítők írása közben...

Rohaaam! Előre a dicsőségért! Meg az aranyért! Meg a Stöki-féle whiskeyért...

"Nagyon kellemes kis játék, kár hogy nem kapott még fél év fejlesztési időt - ráférti volna"

három ősárkány halálos küzdelméből született; az egyikből lett az alvilág, a másikból a földfelszín, a harmadikból pedig ezek a meteoritok.) Történetünk kezdetén ember, és egyéb humanoid emlékezet óta nem látott méretű szilánk, a Siberys Szíve pottyan Eberron felszínére, amiért természetesen azonnal megindul a versenyfutás a világ kisebb-nagyobb hatalmasságai között.

A két egyszemélyes kampányban az Order of the Flame nevű lovagrendet (nyálas társaság, enyhén lesajnáló WoW-szakkifejezéssel élve:

palliance), és az enyhén visszataszító gyíkfajzatok népét irányíthatjuk (multiban játszható még az Umbragen oldal, sötét elfek, agyszívók és más szimpatikus fickók gyülekezete). Bár ez erősen szubjektív, de a sztori, a szereplők, és maga a háttérvilág is enyhén sótlannak tűnt – de az már nem ízlések és pofonok kérdése, hogy a Warcraft 3 által felállított mércéhez nem ér fel a Dragonshard.

RPG + RTS

Nagyjából másfél perccel az első pálya elkezdése után döbbenünk rá, hogy az Exigo-féle kétszintes játékteret (igaz, a Black Hole meg a Heroes sorozatból kölcsönözte az ötletet...) a Liquid szemfüles recycling technikával egy az egyben átemelte a Dragonshardba. Itt azonban éles(ebb)en elkülönül a fenti és lenti kalandozás. Míg a felszínen nagyjából a hagyományos RTS-ek szabályainak megfelelően küzdünk, addig a „pincében" inkább Dungeon Siege-szerű a móka: a fenn egy szakaszt számláló embereink átlényegülnek egy szál kalandorrá, és előtérbe kerülnek a spéci karakter-tulajdonságok, varázstárgyak. Minden játszható oldalon 4-4 hős közül választhatunk, akik a seregeinket vezetik – ők a szokásos módon extra erős, spéci varázslatokkal rendelkező figurák – azonban érthetetlen módon nem lehet őket a teljes kampányon végig magunkkal vinni, és folyamatosan tápolgatni (a pályák között azért vásárolgathatunk nekik ezt-azt). A kétszintes játéktér ötlete viszont nagyon jól ki van használva, a designerek folyton le-fel küldözgetik a játékost, hol nyersanyagért, hol valami fontos átjáró megközelítése miatt, hol valami extra varázstárgyért.

A gazdaságunk működtetéséhez két nyersanyagot kell gyűjtögetnünk, de egyiket sem a megszokott „gyártok egy tucat parasztot és kizavarom őket a mezőre" módszerrel. Az egyik a mágikus sárkányszilánk, amit kizárólag a felszínen gyűjthetnek be embereink (véletlenszerűen potyog az égből), a másik pedig a jó öreg arany, ami egyrészt szép lassan termelődik magától, másrészt extra szörnyek levágásával, földalatti kincsek megszerzésével gyűjthető (ennek kettős jelentősége van, hiszen amire mi rátettük a kezünket, az amellett hogy a kincstárat gazdagítja, elvész az ellenfél számára, mint megszerezhető erőforrás).

A pályákon meglepő mennyiségű mellékküldetést vehetünk fel, szinte minden második bokorból megkér valaki, hogy ugyan verjük már nyakon az X szörnyet, és hozzuk el tőle az Y tárgyat. Ezeket a pici küldetéseket érdemes mind megcsinálni, mert nemcsak színesítik a játékmenetet (és elterelik a figyelmet arról, hogy milyen erősen scriptelték, és valójában minden stratégiát nélkülözők a pályák...), de egy rakás XP-t és pénzt kasszírozhatunk velük. Érdekes, hogy a játék D&D vonulata kimerül a (meglehetősen jellegtelen) környezet, hősök, és a szokványos, már-már névjegynek számító szörnyek (beholder, agyszívó, és mindenki kedvence, a zselatinkocka) alkalmazásában, magában a játékrendszerben az D&D szabályaira még csak távolról emlékeztető jellegzetességeket sem találni.

ÉPÍTKEZZÜNK!

A kétszintű játékteret már láttuk az Exigóban, a hősökre alapozó játékmenetet a Warcraft 3-ban, az RPG elemek belekavarását a Spellforce-ban – az építkezési szisztémának viszont ha megveszek, se tudom meghatározni az eredetét, így azt kell mondanom, ez bizony egy eredeti (és milyen jó!) ötlet. Először is nem építkezhetünk, ahová csak akarunk, erre előre kijelölt helyek állnak csak rendelkezésünkre. A főhadiszállás körül 16 „telek" várja, hogy beépítsük őket, négy darab, kétszer kettes blokkra osztva. A nagy ötlet az, hogy nem mindegy az sem, hogy az aránylag szűkös helyen mit hová építünk. Ha például felhúzunk egy templomot, ott tudunk gyógyító pa-

Battle Realms

A Liquid csapatának első játéka zseniális volt: gyönyörű, távol-keleti stílusú grafika, egyedi, újításokkal teli RTS játékrendszer, és sajnos igen kusza, már-már irányíthatatlan harcok jellemezték. 2001-ben az év egyik legnagyobb bukása volt.

pokat toborozni, sőt azok tudnak szintet lépni is, hurrá. Viszont ha azt akarjuk, hogy a derék csuhások a harmadik szintig is képesek legyenek felfejlődni, két templomot kell egymás mellé tennünk, és így tovább – a maximális, ötödik szint megnyitásához már az egyik teljes blokkunkat csupa templommal kell kitölteni.

Ezen felül vannak spéci épületek, az ún. monumentumok, amiknek önálló funkciójuk nincs, csak annyi, hogy erősítik a velük egy telken levő épületeket. A Monument of Vitality például a szomszédos épületekben toborzott katonák életerejét növeli, de van olyan is, ami az egységek legyártásának idejét csökkenti, vagy láthatatlanságot ad az adott épületben toborzott bakáknak (ez az Umbragenek specialitása). Viszont ha valahova monumentumot teszünk, azzal egyből el is vágjuk magunkat attól, hogy ott ötödik szintre fejleszthető egységekhez jussunk – szóval van itt agyalnivaló bőven. Az épületek aránylag gyorsan és olcsón elkészülnek, ami támogatja az építkezési stratégiánk játék közbeni átgondolását és áttervezését (magyarán, ha arra van szükség, elbontunk pár épületet, felhúzunk másokat a helyükre, s ezzel teljesen átalakítjuk a hadseregünket is).

MULTI MÓKA ÉS KIVITELEZÉS

A minden RTS hosszú távú sikerét jelentő többszemélyes módokban a Dragonshard egy szál új ötlettel száll hadba a vetélytársakkal – az azonban meglepően jól muzsikál. Arról van szó, hogy a multi csatákban (amelyek egyébként a Gamespy-on keresztül szerveződnek, aránylag lagmentesek, de egyelőre elég kevés a játékos) magunk állíthatjuk be a győzelmi feltételeket az ellenfél bázisának megsemmisítésétől a meghatározott számú varázstárgy begyűjtésén át a kontrollpontok adott ideig tartó ellenőrzéséig. Ebben az a móka, ha mindet engedélyezzük, és akkor tulajdonképpen egyszerre játszunk deathmatch-et, Capture the Flaget és Dominationt. Ebből olyan jópofa helyzetek adódhatnak, hogy például már csak pár percig kellene kibírnunk az utolsó kontrollpont birtoklásával, de az ellenség már a főhadiszállásunkat ostromolja, amit szintén meg kell védenünk, s közben fél szemmel a „zászlót" is szemmel kell tartania... (Mellesleg az alacsony szinten induló hősökkel és katonákkal, valamint a levágnivaló aránylag erős szörnyekkel egy füst alatt a multi RTS-ek halálát jelentő rush taktikák is ki vannak ütve.)

A grafika szép, színes, láttunk már szebbet, de a célnak megfelel (a földalatti helyszínek pedig határozottan látványosak), a hangok is erős átlagosnak mondhatók (néhány kritikán aluli szinkronszínész szerencsétlenkedésétől eltekintve). Az AI elég passzív, sőt ha alaposabban megnézzük, valójában nincs is, csak előre megadott helyeken, előre megadott séma szerint fejlődő és nagyon lassan terjeszkedő, a játékos közeledtére támadással reagáló ellenfelek. Szerencsére ez a játék RPG-s, kalandos jellegéből adódóan általában fel sem tűnik, vagy ha igen, akkor sem von le semmit az élvezeti értékből.

A FEKETELEVES

Bár még gyakorló játékfejlesztő koromban megtanultam, hogy egy játék készítését sosem lehet befejezni, csak abbahagyni, ez az effekt a Dragonshard esetében már-már bántó módon élesen látszik. Még aki nem tudja, hogy eredetileg négy játszható felet és kampányt ígértek (kettő lett belőle, hét-hét pályával), és sokkal összetettebb építkezési rendszert, annak is szemet szúr, hogy a játék milyen rövidke lett, és mennyire rászorulna még pár hétnyi hibajavításra (a még a megjelenés előtt kijött patch-csel együtt is). Az egész kódra ráférne némi optimalizálás, mert bár dicséretes módon a hivatalos minimum alatti hardveren is élet-re lehelhető a játék, néha indokolatlanul belassul a legerősebb vason is. Nem ragozom: várjuk a további patch-eket, és az esetleges kiegészítőben érkező új játszható fajokat!

SÁRKÁNYÍTÉLET

A Dragonshard annyi helyről vett kölcsön játékelemeket, hogy ha mindet fel akarnánk sorolni, bele sem férne a szokásos „ez + az" feliratú dobozkánkba; viszont ezt kellő mennyiségű saját ötlettel, és ügyesen kialakított pályákkal úgy dobták fel, hogy a végén határozottan élvezetes játék lett belőle. Még azt is megkockáztatom, hogy pont az van meg benne, ami az Exigoból hiányzott ahhoz, hogy igazán nagy siker legyen: az egyéniség. Nem ebből lesz a következő Starcraft, sőt: nem vagyok biztos benne, hogy mondjuk másfél év múlva egyáltalán emlékezni fogunk a címére – abban viszont igen, hogy megéri beszerezni, végigjátszani, és aztán menni vele pár kört multiban is. Drukkoljunk közösen a Dragonshardnak, hogy legyen akkora siker, amire támaszkodva Ed del Castillo és népi zenekara összehozza végre a Battle Realms 2-t!

...és akkor a kis gömböc hamm, bekapta a hősöket, itt a vége fuss el véle!

Dragonshard

grafika	22/25
zene	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15

86%

PC GURU index 4/5

+ Érdekes újítások a játékmenetben
+ RPG és RTS ügyes keverése

– Rövid, kicsit befejezetlen
– A konkurensek monumentalitása mellett eltörpül

Spellforce 90%
Warcraft 3 94%
Battle for Middle-Earth 85%

Minimum gépigény: P4 1.3 GHz, 512 MB RAM, 64 MB VRAM, 3 GB HDD

www.SG.hu
Friss hírek, érdekességek
a számítógépek, játékok, filmek és a tudomány csodáinak világából!

PDA MP3 FOTÓ VIDEÓ JÁTÉK TECHNOLÓGIA
ÚJ FORMA ÉS TARTALOM
telecom
MOBIL & MULTIMÉDIA
VII. évfolyam 10. szám 2005. október
Ára: 780 Ft
ITT A 3G
Bemutatjuk a legújabb 3G-s mobiltelefonokat
SONY PSP
Játék és multimédia
NYERJEN EGY MOTOROLA V3 BLACK MOBILTELEFONT
Zenelejátszós telefonok
MP3 MOBILOK
WLAN KÖRKÉP
Építsünk zsinór nélküli hálózatot
PUSH TO TALK
Elindult a T-Mobile-nál a mobil adó-vevő szolgáltatás.
MOZI MOBILON
Megmutatjuk, hogyan kerül egy film a mobilra.
PÁRBAJ
Októberben exkluzív kialakítású készülékek a ringben
PIACTÉR
Magyarország piacvezető telekommunikációs magazinja!
MEGJELENIK MINDEN HÓNAPBAN!
www.telecommagazin.hu

A jó, a rossz és a csúf **írta** · Stöki

X-MEN LEGENDS 2: RISE OF APOCALYPSE

fejlesztő > raven software **kiadó** > activision **web** > www.xmenlegends2.com

Amióta bő egy évtizede megjelent a fantasy Doomként is emlegetett Heretic, a Raven Software játékai nem mutattak fel sok eredetiséget. A cég ráállt a sikeres műfajok nagy neveinek – egyébként igen színvonalas – klónozására, és bár ezzel az üzletpolitikával nem sikerült játéktörténeti klasszikusokat alkotnia, azért stabilan megvetette a lábát a piacon. A csapat legújabb zsengéjével sem hazudtolta meg magát: az X-Men Legends 2-ben saját korábbi játékát másolta.

HŐSKORSZAK

Mint a játék címe is mutatja, a program főszereplői a képregényekből és filmekből ismert szuperhősök, az X-Menek (így, a biztonság kedvéért angolul és magyarul is többes számba téve), ráadásul már másodszor. Az elõd – kizárólag konzolokon – még a mutáns héroszok kakaskodásait dolgozta fel, de a folytatás nagyjából azt az alaphangot üti meg, amit a második X-Men film: a jó és a rossz mutánsok összefognak, hogy legyőzzék a még rosszabbat, aki ezúttal a nomen est omen népi mozgalom jegyében a hangzatos Apokalipszis névre hallgat. Ugyan ez a sztori nem fog nívódíjat kapni, remek alibi arra, hogy egy csapatban kommandírozhassuk Rozsomákot (a béna fordításnak köszönhetően a filmben Farkas volt), Jégembert, Vadócot és a többi békés X-Ment, valamint az olyan rosszcsontokat, mint Magneto vagy Varangy. Összesen tizenöt játszható karakter kapott helyet a játékban, további három titkos szereplőt toborozhatunk, ahogy a történet halad előre, és ezen kívül Kardfogtól Xavier professzorig rengeteg NPC-vel találkozhatunk az X-Men univerzumból. Ez már sejteti a program műfaját is: akárcsak az előző rész, a Rise of Apocalypse is akciódús szerepjáték, az egyszerűbb fajtából.

ROZSOMÁK DIABLÓRA PATTAN

A játékosnak összesen öt fejezetben, fejezetenként tucatnyi alküldetésben kell szétpofoznia a több mint 100 különböző variációban felbukkanó öngyilkosjelölteket. Nem csoda, hogy a játékmenet egyik kritikus eleme a harcrendszer – és sajnos az X-Men Legends 2 ezen hasal el. A hasonló jellegű Freedom Force egyik legszimpatikusabb vonása az a taktikai stratégiák felé kacsintgató megoldás volt, amelynek segítségével bármikor megállíthattuk az időt, és átgondolhattuk, melyik emberünk mit fog cselekedni, ha visszatérünk a real-time játékba. A Raven inkább a Diablót tekintette követendő példának: a játék mindvégig valós idejű, ami még nem lenne baj, de az akciók olyan gyorsan zajlanak, hogy a csihipuhik átgondolására nem jut idő – X-embereink mennek és gyilkolnak, amíg a klikkelő-ízületeink bírják. Közben persze fejlődnek, szintet lépnek, új képességeket tanulnak, növelhetjük a tulajdonságaik értékét, satöbbi. Aki szereti ezt a fajta favágást (illetve nem zavarja, hogy a favágáson kívül mást nem kap), az imádni fogja az X-Men Legends 2-t – én már a második fejezet elején halálra untam ma-

Hogy lehet egy szuperhőst Rozsomáknak hívni?! Miért nem mindjárt Hörcsög vagy Törpenyúl...?

gam. Szintén a Diablo örökségének tekinthető a lineáris cselekmény, a véletlenszerűen eldobott, ritka és tápos tárgyak, és az a tény, hogy az összesen 20-25 játékórát nem túl nehéz végigküzdeni. A két játék között a különbség voltaképpen csak annyi, hogy itt szuperhősök fosztogatják a „dándzsönöket", és négy embernek parancsolhatunk (jóllehet, egyszerre csak egyet irányítunk).

TÁP HÁTÁN TÁP

Ami az efféle, minimális agymunkát igénylő játékokat feldobhatja, az a változatosság – és szerencsére a program jól teljesít ezen a téren. A rengeteg helyszín – találunk köztük dzsungelt, gyárat, egyiptomi templomot, sarkvidéket – kellően színes, és elképesztő mennyiségű lehetőséget rejt. Mindenekelőtt ott vannak a felvehető tápok, amiket ellenfeleink dobnak el, vagy amelyeket a küldetések során gyűjthetünk be. Aztán léteznek még háttérelemek, amiket csak úgy szétverhetünk, hátha kiesik valamelyikből egy ritka tárgy. Találhatunk ezen kívül vázlatrajzokat, képregény-borítókat, tapasztalati pontot növelő kütyüket, információval szolgáló számítógépeket, és még több tonnányi extrát. Belebotolhatunk rejtvényekbe is, amelyeket valamelyik mutáns speciális képességével oldhatunk meg – nem kell nagy fejtörőkre gondolni, például egy szakadék szélén rá kell jönni, hogy Jégember képes jéghidat teremteni... A begyűjtött cuccot aztán a főhadiszállásul szolgáló Szentélyben menedzselhetjük: a tárgyakat eladhatjuk, újakat vehetünk, edzhetjük embereinket, a legkitartóbbak nyomon követhetik, hogy melyik extrából mennyit kell még megkeresniük, hogy 100%-ra teljesítsék a játékot. Apró kedvesség, hogy egy feleletválasztós kvízjátékban is részt vehetünk itt, ahol a helyes válaszokért tapasztalati pontokat kapunk – nem a legnagyobb ötlet a szeletelt kenyér feltalálása óta, de éppen az ilyen ajándékok teszik korrekt iparosmunkává az X-Men Legends 2-t. Végül, de nem utolsósorban, a pályákon elszórva találunk nagy X-eket, amelyek kivételesen nem a Majomsziget kincsét jelzik, hanem azokat a pontokat, ahol állást menthetünk és változtathatunk csapatunk összetételén.

KEZELD, HA TUDOD!

A tény, hogy nem lehet akárhol menteni, jelzi, hogy a játék több platformra készült, egészen pontosan négyre, amelyből három konzol (PS2, Gamecube, Xbox). Ez még mentené a játékmenetbeli kellemetlenségeket (például a túl gyakori töltögetést), de az irányítást nem. Úgy vélem, elfogadhatatlan az a metódus, hogy a fejlesztők hozzárendelik a konzol kontrollerének gombjait a billentyűzet egyes gombjaihoz, aztán a játékos vagy megszokja, vagy vesz egy gamepadet. Borzalmasan nehézkes a játék kezelése, és ezen az sem segít, hogy néhány ikon folyamatosan kint figyel a képernyőn (inkább idegesítő, mert gyakran rátéved a kurzorunk harc közben). A karakterinformációkhoz szükséges menük pedig jól el vannak bújtatva, három-négy klikkelésbe telik, mire eljutunk például a tápolás felületéhez. Szerencsére a karakterekkel kapcsolatosan automatikusra állíthatjuk a tulajdonság- és képzettségpontok elosztását, valamint a tárgyhasználatot. Továbbá behangolhatjuk az egyes karakterek AI-ját (elöl legyenek vagy hátul; mennyire legyenek agresszívak; milyen sérültségi állapotnál gyógyítsák magukat stb.). Apropó, AI: bár hőseink viselkedése általában megfelelő, az útkereső rutin nagyon rossz. Az egymásba akadások mindennaposak, az pedig különösen tetszett, amikor a huszadik szintre feltápolt (nagyjából ott kezdődik az élet, 20. szint felett érhetők el a legjobb képességek) Rozsomákom lazán belezúgott egy szakadékba (nem érzékelte, hogy vége a pályának), és a többi három hős követte őt, mint a Júdea Népe Front elit öngyilkos kommandója.

NEM LESZ LEGENDA

Mint az eddigiekből kitűnt, a játékmenet nem az igazi, de a kivitelezéssel szemben csak kisebb kifogásaink lehetnek. A manapság oly népszerű cel shadinges grafika pofás, bár nem sokat változott az előző rész óta, inkább az effektek terén domborít (pedig néhány új animáció nem ártott volna a mutánsoknak). A zene a szokásos, háttérben megbújó, szimfonikus zenekarral felvett muzsika, ami nem ragad meg az ember fejében, a szinkronhangok pedig néhány csúnya kivételtől eltekintve jól eltalálták (Xavier professzort a filmekből is ismert Patrick Stewart szólaltatja meg). A hangulattal nincs különösebb baj, a jó és a rossz X-Menek keresetlen szavakkal (és néha tettekkel) osztják egymást keményen, harcban páros kombókat nyomnak le, intrikálnak, és ha összegyűjtjük nekik az X-Men képregény-korszakok (Classic, Ultimate, Astonishing) öltözeteit, akár ruhát is cserélnek.

A végére hagytam a játék legnagyobb dobását, a kooperatív online játékmódot. Nemcsak skirmishben küzdhetünk egymás ellen, de egymást támogatva akár egyszerre négyen nyomhatjuk végig a teljes sztorit. Ez azonban mit sem változtat a játékmenet egyszerűségén, és a fentebb említett néhány csúnya hibán. Az X-Men Legends 2 – bár találóbb lenne az X-Men Legends 1.1 cím – lelketlen, de egy év alatt becsülettel összetákolt folytatás, amivel ideig-óráig el lehet szórakozni, de hosszabb távon csak a fanatikus X-Men-rajongókat és a Diablo-klónok szerelmeseit fogja lekötni.

X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse

grafika	21/25
zene	12/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15

79%

PC GURU index 4/5

\+
- Kooperatív játékmód
- Rengeteg felfedezhető extra
- Látványos effektek

–
- Pocsék irányítás
- Unalmas játékmenet
- Rossz útkereső rutin

Minimum gépigény: P1.2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 2.5 GB HDD

Wolverine's Revenge	67%
Freedom Force	85%
FF vs Third Reich	83%

DAY OF DEFEAT SOURCE

írta • Lucas Z

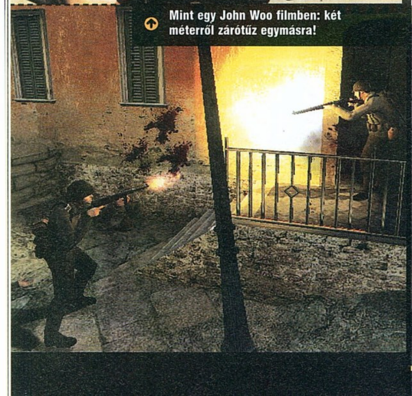
fejlesztő > valve **kiadó** > valve **web** > www.dayofdefeat.com

A Day of Defeat fejlesztői lelkes Half-Life rajongó amatőr modderként kezdték a pályát 2001-ben, aztán a mod akkora siker lett, hogy a csapatot magába olvasztotta a Valve, és a felújított verziót már a Gabe Newell vezette stúdióban rakták össze a srácok, főállásban.

A Valve bizonyos nézőpontból nézve elkeserítően unalmas csapat. Annak ellenére, hogy már lassan tíz éve léteznek, eddig gyakorlatilag egyetlenegy nevet sikerült produkálniuk – igaz, az fenekestül felforgatta a játékvilágot anno, és a második része is megnyert minden díjat, amit csak osztanak a játéksajtóban. Gabe Newelléknek egy ideje az a taktikájuk, hogy a Half-Life-hoz készült népszerűbb modokat veszik a saját szárnyaik alá, és kalapálják tovább. A Day of Defeat is egy ilyen saját kézbe vett projekt. A még az előző században fejlődésnek indult második világháborús, kicsi, de összetett pályákon zászlófoglalást kínáló, felbukkanása idején különösen realisztikusnak számító, és – részben ezért – gyorsan roppant népszerűvé váló mod Source motorra átírt verzióját a Valve a Half-Life 2 ezüst és arany csomagjához ígérte, és kerek egy éve tette a Steam „hamarosan érkezik" listájára. A játék pár napja végre kapható a Steamen (barátságos 20 dolláros áron), és már pakolják a dobozos változatokat is. Megvizsgáltuk, és őszintén nem tudjuk, hogy mi tarthatott ennyi ideig. Ellenben azt, hogy kinek érdemes kicsengetnie érte a húszast, illetve kik azok a HL2 ezüst-arany vásárlók, akik most boldogok, úgy hisszük, viszonylag magas pontossággal meg tudjuk állapítani...

VAKÍTÁS

Az alcímben most kivételesen nincs semmi pejoratív felhang: mindenki a látvány drasztikus javulását várta a Source verziótól, az pedig drasztikusan javult. A Counter-Strike: Source-szal ellentétben teljes újratextúrázás, a sarkok legömbölyítése, új tereptárgyak garmadája, részletgazdagság, elsőre már tán fel sem ismerhető, megszépült-felújított csataterek fogadnak. A Call of Duty 2 ugyan már a demó alapján is láthatóan leiskolázza, de ettől még naprakész és csinos, ami pedig a motor legfőbb erénye: közepes (másfél Ghz, fél giga RAM, tisztességes üzletben 20 ezer körüli videokártya) gépeken is villámgyors. Az említett vakítás most szó szerint értendő, és a HDR, vagyis High Dinamic Range Lighting technológia tehet róla. Ha sötét szobákból lépünk ki hirtelen a fényre, a napfényt kapó világos falak pár másodpercre elvakítanak, majd virtuális pupillánk szűkülésével tetszetős átmenetben elveszítik fényesség-értéküket; ugyanígy, ha a fényről lépünk a félhomályba, az első pillanatokban az határozottan töksötétnek tűnik, majd lassan hozzászokik ahhoz is a „szemünk" (mindez Radeon 9800 és afölötti látványkeltők esetén érvényes). Egy darabig ez ugyan mindenkit arra késztet, hogy szájtátva ugráljon szobából ki, szobába be, de később szemet szúr a dolog fonákja is. Először is ugye az effekt nyilvánvaló handicap egy ilyen, kizárólag multiplayerre koncentráló játékban. Sebaj, végre egyszer a jobb géppel rendelkezők az esélytelenebbek, rájuk fért már, és különben is ők vannak kisebbségben (jobb géppel rendelkezők remélhetőleg most intelligens ember módjára értékelik a hu-



Mint egy John Woo filmben: két méterről zárótűz egymásra!

mort, és csendesen olvasnak tovább). Ha viszont a jövőre függesztjük tekintetünket, elbizonytalanító, hogy a HDR eljárás keretében sokkal részletesebben számolt pixelenkénti megvilágítási értékek az egész elibénk kerülő képet Brothers in Arms-szerű, lágy izzással, derengő fényességgel töltik meg. Ez először alig észrevehető fura érzést kelt csak, de egy idő után kénytelen-kelletlen elvezet a megállapításhoz, hogy ez, legyen bár a következő technikai lépcsőfok, bizony nem életszerű. Ha nagyon költői szeretnék lenni, azt mondanám: a HDR elillatosítja az élet szagát (közkívánatra tudok még ilyen szépeket mondani!). Amíg ki nem próbáltam gyengébb gépen, az eredeti Day of Defeatben egyszerűen erősebbnek hatott a realitás-érzet. A HDR tehát amellett, hogy újabb lépést tesz a valósághűség felé, egyelőre egy lépést távolodik is tőle – remélhetőleg csak némi tapasztalatszerzés hiányzik konfigurálás terén ahhoz, hogy egyértelmű előnnyé váljon.

Hangok terén már nincsenek „de"-k (igaz valaki mindig akad, aki jobban ismeri a fegyverek valódi hangját...). A zajok döbbenetesen hangulatosak, sőt térérzékenyek. Különösen sokkoló, ahogy az üres szobákban visszhangzanak a parancsszavak. Zene csak belépéskor van, de akkor megrendítő, katartikus, amennyire csak lehet. A Source-ban persze a fizikát szeretjük a legjobban: nos, a rongybaba-modellezés is kitesz magáért, világháborús játékok közt az eddig látott legélethűbb összeesés-animációkkal van dolgunk.

SIMÍTÁS

Az egységes Steam-design jegyében átformált kezelőfelület megszabadult az elődre jellemző különböző méretű, különböző színnel kiemelt, különböző betűtípussal írt, rossz esetben mindemellett villogó feliratoktól – ellátja a funkcióját, és meghúzódik a háttérben (reméljük az állapot tartós marad). A csapat- és karakterválasztó menük is egyszerűsödtek, sőt maguk a kasztok is. Konkrét rang- és beosztás-megnevezések helyett mindkét oldalon puskás, géppuskás, nehezebb géppuskás (vagyis támogató), igazi nehézgéppuskás, mesterlövész és páncéltörő egységek közül választhatunk villámgyorsan. Nem kell az egyszeri, hadtörténelemben képzetlen játékos agyát új információkkal terhelni, a hőbörgő okostojások meg vagy lecsitulnak, vagy elmehetnek Red Orchestrázni. Pontosan ez az a hozzáállás, ami a játék újjáalkotását jellemzi. A nevekkel együtt a karakterek modelljeinek részletekbe menő, korhű és változatos kidolgozása is odalett, helyettük sokezer poligonos sztereotípiák virítanak. A valódi háborúban 1944-ben történetesen egyik harcoló fél sem viselte még csak ezeket a színeket sem, de kétségtelenül nagyjából így néz ki az amerikai tengerészgyalogos és a Wehrmacht-katona archetípusa a köz tudatában (a kivételek Red Orchestráznak). Mindjárt rátérünk arra, hogy ez az attitűd hogyan módosítja a játékmenetet, azonban előtte hadd szórjak némi szitkot a képernyőn terpeszkedő, felesleges információk garmadáját felvonultató kezelőfelületről. Jó pont, hogy lecserélték a régi, valamilyen megfoghatatlanul furmányos szerkezetet imitáló HUD-ot, de kérem, a lehető legkezdőbb játékos sem a bal alsó sarokból próbálja megállapítani, hogy melyik csapatban játszik, hogy néz ki a fegyvere (ami egyébként belóg a képernyő közepére), és fess-e az egyenruhája. A nagy, üres hely kívánt valamit, csak azt már mindenki elfelejtette, hogy lehet ésszerű dolgokkal feltölteni...

“ A Source-osítás nemcsak a grafikán változtatott, de ez jobbára a játék előnyére vált. ”

GYORSÍTÁS

A Day of Defeat az első bétaverzió megjelenésekor korának egyik kiemelkedően realisztikus játékaként épült a köztudatba – most pedig a műfaj kiemelkedően arcade darabjaként foglalja el új pozícióját. Még mindig az összes zászló elfoglalása a cél, még mindig vannak csapatjátékot ösztönző zászlók, amelyekhez legalább ketten kellenek, a sebesség viszont az úgy-ahogy háborúszerűből Quake-es fokozatba kapcsolt. A futás gyorsasága a régi Day of Defeat másfél-kétszeresének érződik, a sprint pedig a légitámogatást is helybenhagyja (ellensúlyként az erőnlét rendszere roppant idétlenné vált, katonánk két-három másodperc alatt fárad el, és ugyanennyi idő alatt töltődik fel újra, hogy borzasztóan életszerűtlen rohamok azért ne váljanak kivitelezhetővé). A pályák jelentős átalakításon mentek keresztül. A bonyolult, kacskaringós útvonalakat kiegyenesítették, a körülményes kerülőket leegyszerűsítették, néhány alternatív útvonalat egy az egyben kivágtak, a maradékot pedig karakteresebbé tették. Mindez részben az új játékosok tájékozódását segíti, részben pedig – és láthatóan ez volt a fő cél – tovább gyorsítja a játékmenetet. Persze nem akarom a változást mindenképpen negatívumként láttatni, hiszen az új pályákat érezhetően több száz órás tesztelés formálta: tökéletesen kiegyensúlyozottak, igazán izgalmas játszmákra adnak lehetőséget, ami annak is köszönhető, hogy a karnyújtásnyira látszó győzelem egy percen belül fordulhat közvetlenül fenyegető vereségbe. A térképek nem teljesen ugyanazt nyújtják, mint eddig, de változatlanul élvezetesek – legfeljebb nem ugyanazon játékosok számára, akik a régi Day of Defeat rajongói voltak. Ami viszont egyértelmű negatívum a pályákkal kapcsolatban, az a mennyiségük: négy (anzio, avalanche, donner, flash). Ez a méltatlan mennyiség kicsit bétateszt-hangulatot ad a produktumnak, hiszen egy multi-FPS-t felemelt fejjel így dobozba csomagolni azért akárhogy is, rossz reklám. Éppenséggel a főmenü választási lehetőségeinek legtetején virító Report Bugs felirat sem segít a kész termék benyomásának megteremtésében, de legalább hatékony. Ennek ellenére a teszt során a játék semmiféle kellemetlenséggel nem lepett meg, és ADSL vagy jobb netkapcsolat esetén az is lehetetlen, hogy valaki ne találjon magának megfelelő, teljesen lagmentes szervert.

A Day of Defeat Source nem egyszerű újrafeldolgozás; már egy másik játék. Kicsit másért lehet szeretni, mint a régit, hiszen az – bármennyire is ölelte a keblére a Valve – eredetileg mégiscsak rajongói mod. De kétségtelenül lehet, és azt hiszem, ez a lényeg.

DAY OF DEFEAT: Source

grafika	22/25
zene	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15

85%

PC GURU index 4/5

+ látványos, minden téren profi kivitelezés
+ kiegyensúlyozott pályák

– nagyon kevés a négy pálya
– a történelemhuség már nem szempont

Minimum gépigény: P4 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD, Half-Life 2

Red Orchestra	93%
CS: Source	82%
Enemy Territory	92%

irta · Jatfield

fejlesztő beenox **kiadó** activision **web** www.ultimatespidermangame.com

ULTIMATE SPIDER-MAN

A 2000-ben alapított kanadai Beenox fejlesztőcég elsősorban portolással foglalkozik (bár van egy eredeti játékokat készítő csapatuk is, a Beenox Score): PC-ről Macintosh-ra, konzolról PC-re, vagy vissza. Termelékenységüket mi sem jelzi jobban, mint hogy az Ultimate Spider-Man a 25. ilyen jellegű projektjük...

Tucatnyi alternatív világon és minisorozaton átívelő képregény, népszerű rajzfilmsorozatok („RTL zwei macht einfach spaß!"), még népszerűbb filmek, a 2004-es év legnépszerűbb Halloween-jelmezének díja... Sorolhatnánk a végtelenségig, de száz szónak is az lenne a vége, hogy a képregényzseni Stan Lee agyszülöttje simán megérdemelné a világ kedvenc szuperhősének díját. Éppen ezért meglepő, hogy a számtalan próbálkozás ellenére túlnyomórészt hozzá méltatlan játékadaptációban bújhattunk virtuálisan a Pókember piros-kék kezeslábasába. Eme csorbának kiküszöbölését tűzhette ki célul a Treyarch, amikor belefogott az Ultimate Spider-Man fejlesztésébe – most pedig elérkezett a megjelenés napja, és a Beenox Shift szorgalmas kódereinek hála számítógépeink mellől is ítéletet mondhatunk az újabb próbálkozás fölött.

PÓKSZOR PÓK

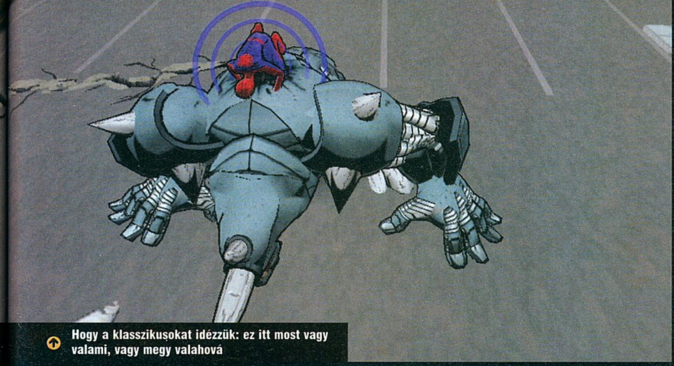
A számos lehetőség közül a fejlesztők az Ultimate szériát választották az átirat alapjául, segítőül pedig megnyerték a papírváltozat alkotópárosát: Brian Michael Bendis írót és Mark Bagley rajzolót, akik aktív részt vállaltak a játék világra segítésében. Ami a sorozatot illeti, egy modernizált újragondolásról van szó, amely a történet elején veszi fel a fonalat, így azok számára is könnyen feldolgozható, akik nem fújják kívülről az elmúlt majd öt-ven év termését (mint ilyen, a sorozat tökéletes alap játékadaptációhoz). Ebben a világban Peter Parker a kor követelményeinek engedve szabadúszó fotózás helyett a Daily Bugle weblapját hegeszti, amikor épp nem apja hálóvető készülékével tartja rettegésben New York bűnözőit. Ebben a világban May néni erős és független öreglány, MJ pedig ahelyett, hogy felváltva sóhajtozna Peter Parker és a Pókember után, hálómintás ruhadarabokat foltozgat szuperhős barátjának.

A játék története ebbe a környezetbe illeszkedik tökéletesen, és hősünk legfőbb nemezisével való találkozását meséli el – méghozzá mindkét fél szemszögéből. Peter Parker és gyermekkori barátja, Eddie Brock apjaik kutatásainak gyümölcsére, egy rejtélyes fekete szmötyire bukkannak, mely Peterrel érintkezve beborítja őt, és megtöbbszörözi képességeit. Az öröm azonban nem hosszú életű, és amikor a ruha öntudatra ébred, hősünk jobbnak látja megszabadulni tőle. Barátjának azonban jobb ötlete támad: ő is szerencsét próbál az örökséggel, ám hétköznapi ember lévén nem képes ellenállni hatalmának – és megszületik Venom! A játék folyamán Pókembert és éjfekete ellenlábasát fogjuk hát irányítani felváltva, ahogy a meglehetősen tempós, kétszálú, de össze-összefonódó történet megkívánja. A játék nagyobbik hányadában természetesen a jófiúk oldalát erősítjük, a fő sztori által kínált küldetések nagy része, és a köztes tevékenység száz százaléka a címszereplő vállát nyomja.

MILYEN ÜGYES A PÓK?

Nem állnak ugyan rendelkezésünkre nyakatekert mozdulatok és kombók százai, de a meglévők jól kombinálhatók, a hálóhintázás pedig kivételesen élvezetes. Akár A-ból B-be szeretnénk eljutni, akár C-t szeretnénk utolérni, hogy megkínáljuk egy hálómintás pofonnal, rövid gyakorlás után egy igazi antitálentum is pontosan lemásolhatja a képregényben vagy a filmekben látottakat, és a harc során is hasonló erőfeszítést igényel a hatékonyság. Igazi élvezetben persze annak lesz része, aki mindkettőtől pulzusszámemelkedést kap, hiszen üresjáték nincs a játékban: amikor éppen nem valamelyik gonosztevővel fogócskázunk a városban, annak lakói igyekeznek lekötni felesleges energiáinkat. Sajnos a pókösztön különösebb szerephez nem jutott, használata kimerül annyiban, hogy ha megjelennek a Pókember feje körül az ismert villámocskák, ugrunk egy jó nagyot, hogy elkerüljük a

> **„Jó kis játék, ami még jobb lenne, ha kicsit odafigyeltek volna külön a PC-s verzióra..."**



Hogy a klasszikusokat idézzük: ez itt most vagy valami, vagy megy valahová

felént tartó öklöt, tűzlabdát, miegyebet.

Végigjátszásilag kisebb szerephez jut, de annál nagyobb móka Venom irányítása. A hálóvetéshez ugyan nem ért, de aszfaltszaggató ugrásai legalább annyira látványosak, mint pirosruhás ellenfele hálómutatványai, és csápjai segítségével ő is képes az épületekhez rántani magát vagy a falon közlekedni. Erő tekintetében még felül is múlja Parker barátunkat. Rúgások és ütések helyett ökle suhogtatásával, a karjaiból kinyúló csápokkal és járműdobálással operál, és főleg utóbbiaknak köszönhetően harci stílusa merőben eltér Pókemberétől, hiszen ellenfele arzenáljából hiányoznak a távolsági támadások. A hatalomnak természetesen Venom is megfizeti az árát. A ruha folyamatosan szívja viselője életerejét, így a szimbiózis szabályainak engedve meg kell etetni időnként. Szerencsére a táplálék könnyen fellelhető és bőséges: a fekete rém New York lakóiból nyeri a telített zsírsavakban, lerakódott szmogban és E-betűs adalékokban gazdag, és laktató eledelét.

JACKYLL ÉS HYDE – PÓKMÓD

A küldetések között, New York utcái fölött lengedezve, hősünknek gyakran nyílik alkalma azt tenni, amihez a legjobban ért: lecsapni, megmenteni a bajbajutottakat, majd a köszönetre nem is várva tovahimbálózni. Úgynevezett City Eventek keretében lehetünk a Nagy Alma polgárainak segítségére, akik elég változatos módokon képesek rászorulni az arra járó szuperhősre. Gyakran látunk a házak ereszcsatornáiba kapaszkodókat, akik ránk várnak, hogy a biztonságos aszfaltra, vagy egyenesen a kórházba fuvarozzuk őket, netán a rájuk támadó útonállókat pofozhatjuk fel. A rendőrség nem áll a helyzet magaslatán, így jól jön a segítő kéz utcai lövöldözések és bankrablások körül is; de az amokfutó autósok megállítása sem esik a Pókember szolgáltatási körén kívül. Ha megunnánk a köz szolgálatát, a játék rejteget néhány öncélú, de annál jövedelmezőbb szórakozási lehetőséget is. Alkalmunk nyílik a képregényadaptációktól már megszokott gyűjtögető tevékenységre, melynek során háromféle lebegő bogyóra vadászhatunk (jutalmuk egy-egy kép, rajzterv és képregényborító), ám ezek aligha érik meg a fáradtságos munkát. Más a helyzet a városban szétszórt ikonokkal aktiválható versenyekkel és harci túrákkal. Bár gyakran próbára teszik az egyszeri hős képességeit, ezek használhatóbb jutalommal járnak: előbbiek sebességünkre vannak jótékony hatással, míg a város bandáit végigverve életerőnket növelhetjük, megdobva esélyünket a keményebb ellenfelekkel szemben.

Terápia arachnofóbiásoknak és tériszonyosoknak egyszerre

Talán kissé szószátyár a mellékes tevékenységek felsorolása, de ennek oka van. Hosszú távon a fentiek is unalmassá válhatnak, és a főküldetések a történet meglehetősen rövid (6-8 órás) hosszán is repetitívek, méltatlanul a neves ellenfelekhez. Bár a küzdelem gyakran ötletes és szinte mindig élvezetes, ezt többnyire ugyanaz a hajsza előzi meg (időnként megszakítva egy-egy megállóval), hogy elkerüljük az aránytalanul erős támadásokat, vagy megmentsünk néhány, a megátalkodottak által veszélybe sodort civilt. Fellélegezni Venomot irányítva nyílik alkalmunk, a mesebeli kisgömböc módjára randalírozó sötét óriással való gonoszkodás valamelyest oldja az ismétlődésből adódó feszültséget. Én a végigjátszás után megnyíló szabad játék során is inkább rosszalkodni vágytam, mint hősködni... A Venommal megnyíló lehetőségek egy darabig jó alkalmat kínálnak az uninstall ikon elkerülésére, ráadásul némi GTA-s nosztalgia is van abban, ahogy az autósokat és járókelőket terrorizálva egyre nagyobb számban vonjuk magunkra a rend őreinek figyelmét.

PLATFORMKÖZI ÁTKOK, VÉGÍTÉLET

A fejlesztők minden téren kitettek magukért, hogy az Ultimate Spider-Man visszaadja a képregények hangulatát, de elég ránézni a játékra ahhoz, hogy megállapítsuk: a legnagyobb szerepet ebben a látvány játsza. Ugyan a hangzatos név mögött újra egy régről ismert technológia köszön vissza, ezúttal talán jogos az átkeresztelő. Az egykor cel shadingnek nevezett 3D Comic Inking technológia minden ígéretet bevált, a képi világ tényleg olyan, mintha a képregény maga kapott volna új dimenziót. Az élményt tovább mélyítik az átvezető animációk, melyek formátumban is az újságokét követik, a karakterek mozgáskultúrája pedig bár nem túl gazdag, lehetővé teszi akár képregénypanelek fényképezését is a játékból. Mozgó képregény létére a hangok terén sincs szégyellnivalója a játéknak, bár a zene néha kevésnek hat, a hangeffektek és szinkronok minősége feledteti a mennyiségi hiányosságokat. Sajnos a Treyarch kiváló munkája nem úszta meg sértetlenül a PC-re portolást. Ugyan a grafika még javult is, az irányítást nem sikerült a Beenoxnak megfelelően átkomponálni billentyűzetre és egérre, és a helyenként igen kemény főellenfelek legyőzését gyakran tovább nehezíti, hogy a játék rejtélyes okokból szaggatni kezd, hamar elnyűve ezzel az egyszeri tesztelő idegszálait. Előbbi probléma megoldható némi türelemmel vagy analóg kontrollerrel, utóbbi számos kellemetlen percet okozott, nem csak azért, mert az eltorzult arcom monitorról visszatükröződő képe rontotta a látványt...

Nehéz helyzetben vagyok, ha ítéletet kell mondanom. Különösebb kockázat nélkül talán csak a legelvetemültebb rajongóknak ajánlható a játék, de igazságtalanság lenne azt állítani, hogy mások nem találnak benne élvezetet. Egy kis megértéssel át lehet lépni az említett problémák fölött, és ha megtettük, próbálkozásunk nem marad jutalom nélkül – de talán a legcélravezetőbb az, ha valamelyik konzolos változat elé ül le a kíváncsi rajongó...

Ultimate Spider-Man

grafika	21/25
zene	13/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15

78%

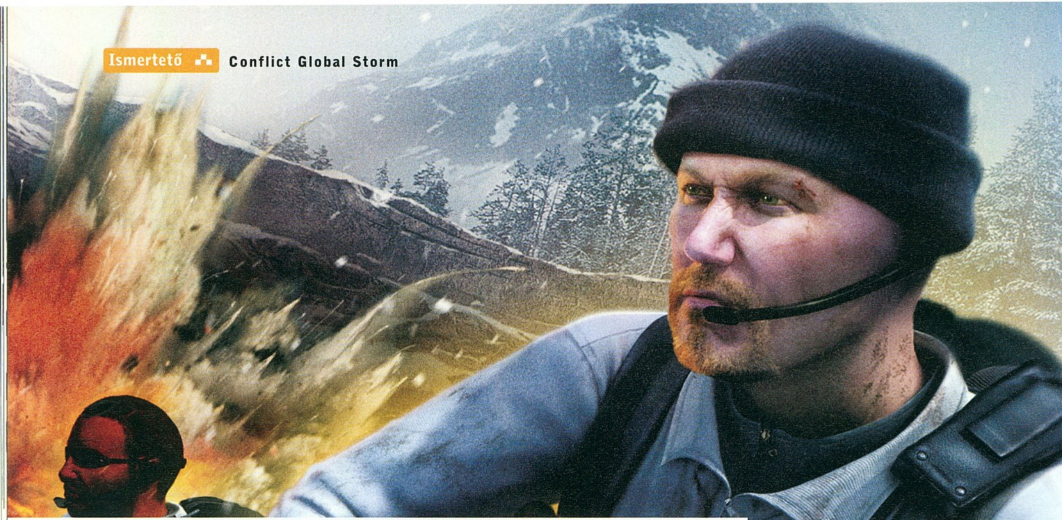
PC GURU index 4/5

\+
- Képregény a monitoron
- Az eddigi legjobb Pókember-szimuláció,
- A Venommal való cirkálás felüdülés

–
- Rövid, és még így is ismétlődik
- A portolásból eredő problémák

Spider-Man 2	60%
The Hulk	73%
Wolverine's Revenge	67%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1 GB HDD



Na most majd adunk az Al-Kaidának!

CONFLICT GLOBAL STORM

írta · Tika

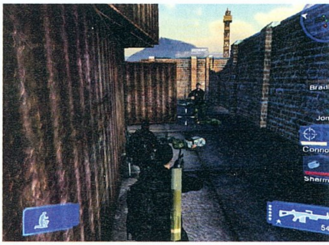
A brit Pivotal stúdió idén augusztusban ünnepelte alapításának ötödik évfordulóját – ahol pezsgők durrogása közben vélhetőleg elhangzott néhány tószt a Conflict sorozatra is. A széria a cég igáslova, a világszerte eladott 6 millió példány biztosítja a 75 fős gárda kenyerét...

A folytatások korát éljük – lehet szeretni, vagy nem szeretni, esetleg ordas rókabőrnyúzást emlegetni, de kétezer éve Vespasianus megfogalmazta a mai kiadók igazságát is, nevezetesen, hogy a pénznek nincs szaga; amíg igény van folytatásokra, addig a keresletet ki fogják elégíteni. Ha már ilyen szépen megideologizáltuk, térjünk rá a Conflict sorozatra, amely immár negyedszer vándorol új hadszíntérre. A születésnél még kifejezetten az Öböl-háborúra koncentráló téma két részt is megért: a Desert Storm 1-2-t, aztán jött Vietnam. A negyedik (és vélhetően messze nem utolsó) eposz eredetileg Conflict Global Terror néven lett beharangozva, de mivel a „terror" kifejezés napjaink egyik legelcsépeltebb, ugyanakkor legkellemetlenebb szavává vált, az SCi a sorozathoz amúgy is jobban köthető Stormra szelídítette a címet.

A nem túl távoli jövőben, hogy egészen precíz legyek, 2006-ban járunk, és ki más is kavarhatna be a világpolitikába, mint a neonácik. Nyugodtan fix egyesre vehetjük a mérkőzést, mert a Desert Storm 1-2 hősei – Bradley, Jones, Connors és Foley – visszatérnek, hogy egy elit akciócsoport tagjaiként végigüldözzék a March 33 elnevezésű terror-kompániát a fél világon. A küldetések közt futó prerenderelt animációk hivatottak a némileg közhelyes „vegyifegyver van a gonoszoknál" sablont kitölteni. A játék széles repertoárt mutat be különféle hadszínterekből és szituációkból, Kolumbiától Dél-Koreáig, a dzsungeltől az ukrajnai vegyianyag-gyárakig mindenféle környezetbe helyez éjjel és nappal egyaránt. Megfordulunk Észak-Afrikában, a Fülöp-szigeteken, tankokkal és helikopterekkel randevúzunk, túszt mentünk, VIP-t kísérünk, de az alapelv mindenhol ugyanaz: az egyjátékos küldetéssorozat 14 bevetésén a négyfős elitosztagot külső kameraállásból irányítva rábírni a környék megtisztítására (a többjátékos menüpont egy-egy cimboránknak adja meg a lehetőséget, hogy átvegye valamely csapattag felett az irányítást).

CODEX RED TEAM

Kvartettünk egészen egyedi módon mozog a harcmezőn. Nincs kidolgozott taktikai drill, tehát közel sem olyan harmonikus, összecsiszolt alapformációkban történő nyomulás ez, mint mondjuk a Full Spectrum Warriorban, vagy a SWAT-ban. Itt minden egyes emberedbe „beszállhatsz", és minden csapattagnak külön-külön is jelölhetsz ki egyszerűbb (menj oda, tüzet szüntess, kövess, állj) parancsokat – ugyanezeket persze alkalmazhatod a csapat egészére is. Elvileg remek rajtaütésszerű akciók indíthatók pozícióba állított harcosok és felfüggesztett pa-



rancsok kombinációjából; csak éppen támadó hadműveletekben vagyunk érdekeltek, így adja magát a kérdés: ki a túrónak állítsunk csapdát!? Egyébként az irányítás az ízlések és pofonok elv nyomán olyan, hogy vagy első látásra szerelem, vagy sohasem. Nekem mindenesetre bejött.

A felszerelés részben a hagyományokhoz méltón gyakorlatilag minden militáris ínyencség megtalálható mi szem-szájnak ingere. Távcsőtől a lézeres célmegjelölőig, vakítógránáttól az álcázó füstöt kibocsátóig, robbanószerek, Claymore aknák – bármi, ami speciálissá tesz egy osztagot, benne lesz a hátizsákokban. A gyorsbillentyűk bevezetése végre leegyszerűsít néhány szituációt; amikor anno egy repeszgránátért végig kellett túrni a hátizsákot, az elég kínos volt, nem igaz!? Apropó gránátdobás: a Global Stormban

"Meg kéne lassan tanulni már AI-t programozni, ez a játék is azon bukott el..."

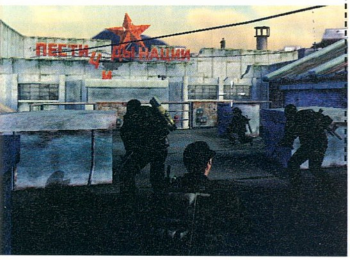
furcsa módon a bicepsz és a célzás összekapcsolódását nem a ballisztikus elvre, hanem a célkeresztre építették rá, azaz pont oda dobod a szeretetcsomagot, ahova a kereszt mutat.

KUKSI, VAKSI, CSIGA ÉS FAKEZŰ

Terroristákra szakosodott osztagunk specialistákból áll, így Bradley a parancsnok, Jones a robbantási szakértő, Connors képviseli a nehézfegyverzetet (géppuskás, és tankelhárító), végül Foley a mesterlövész. Erős feminista érdekcsoport tűnhetett fel a Pivotal háza táján, mert már a játék elején sikerül derék orvlövészünket elhagyni Kolumbia dzsungelében, így végre nagyot domboríthat a sorozat első női karaktere, Sherman kisasszony. A küldetések végén a csendes gyilkolást, pontos célzást minden emberünknél tapasztalati pontokkal honorál a játék, ergo a ranglétrán menetelő gyilkológépeink egyre profibbak lesznek. Noha minden karakter egyedi fegyverzettel nyomul, érdekes módon küldetésről küldetésre feltűnik néhány igazi csemege, a kezdeti sivár M4A1-M60 palettát később FN2000, MP5, P90, G36 és egyéb nyalánkságok élénkítik. A fegyverek modellezése korrekt, a célraemelés lényegesen hosszabb ideig tart egy nehezebb darabbal (mondjuk géppuskával) mint a kifejezetten közelharcra tervezett Ingram vagy Uzi típusoknál. Automata fegyvereknél autentikus sorozatváltó gombot találunk, emellett olyan hasznos kiegészítőket, mint a lézeres irányzék. Alkalmazkodva a napszakokhoz, speciális körülményekhez, hőseinknek jár éjjellátó optika és a thermal-kamera is. A végére tartogattam a szívünknek vélhetően legkedvesebb újítást. A sorozat kedvelőit meglehetősen frusztrálta, hogy az előző részekben szinte mindig munícióhiánnyal küszködtünk, holott a rengeteg iraki holttest az orosz haditechnika válogatott darabjai között hevert a földön. Nos jelentem: új korszak nyílt a játékban, melynek neve hullarablás! A fejenkénti két komolyabb csúzlit, de akár a pisztolyt is bármikor lecserélheted egy ellenség által elhullajtott darabra, és a lőszert is ki lehet szedni a padlón koppanó fegyverekből.

CARRIE SHERMAN tizedes

A háttérinfók szerint az újonnan debütáló hölgyemény 27 éves, és Seattle városának SWAT különítménye delegálta a csapatunkba. Jellemzésében külön kiemelik a taktikai érzékenységét, és hajszálpontos lövéseit. Kedvenc fegyvere a hangtompítós MAC10 és a DSR-1 mesterlövészpuska. Utóbbi kifejezetten rendőrségi használatra, illetve antiterrorista osztagoknak kifejlesztett rövidcsövű, bullpup típusú eszköz (ez annyit tesz, hogy a tár hátrébb van, mint az elsütő szerkezet), amely utcai harcokban, de akár belső tereken manőverezve is kellemes tűzerőt biztosít.



AGYHALOTTAK A CSATATÉREN

A gépi intelligencia, amit rendszeresen a „superior" jelzővel illet a fejlesztőcsapat, és a kiadó PR-os serege, röviden, és tömören: gyagya. Valljuk be, messze áll a zsenialitástól, ha a környék egyetlen bejáratán a lövésekre aktivizálódó script kiömleszt pár tucat kamikazét, amelyek többsége aztán előre lefektetett utakon a puskacsőig szalad. Kacifántos módon persze mindig akad néhány fatörzs vagy oszlop mögé rejtőzött, és onnan hajladozó-lövöldöző géniusz, aki csak arra jó, hogy feltegyük a kérdést: a többi miért nem ilyen!? Az antiterroristák – ezek volnánk mi – sem kimondott lángelmék, a fejlesztők inkább a játékost túlóráztatják, mint az AI-t. Ha egy csoportban nyomulunk, ne várjuk el, hogy az utolsó ember hátrafelé nézzen; ha géppuskafészekbe botlunk, magától senki nem keresne fedezéket, vagy venné fel a vízszintes helyzetet, amit a szituáció joggal megkövetelne. Tehát szép komótosan igyekezzünk mindig mindenkit pozícióba állítani, aztán ha netán valamelyik cimboránk felfordul, no para. Furcsa módon ugyanis, még egy közvetlenül bekapott tankosgyomros után is két egész percünk adódik harcostársunk felpofozására, amit immár gyorsbilentyűvel is megtehetünk. Persze pozitívum is akad: harcosaink például gyógyítják magukat; probléma nélkül akasztják szögre az üres fegyvert, és váltanak olyanra, amihez akad még skuló; és bizony önállóan is eldobnak egy-egy gránátot, ha minden kötél szakad.

EZ A VIHAR MÁR EGY ÚJ VIHAR

A Pivotal a teljesen újjáépített grafikai motorral indította útjára a Global Stormot, és valóban: a látvány végre közelít napjaink elvárásaihoz. Bradley hátizsákja például közel annyi poligonból állhat, mint anno ez előző részben Bradley maga. A belső terek és a külső környezet megfelelő variálásával változatos, részletes helyszíneket mintáztak meg a grafikusok, de vélhetően a főszereplők kidolgozására fordították a legtöbb munkaórát. A fegyverek ebben a részben már láthatók a katonáknál, ahogy az összes többi felszerelés is. A környezet alázatosan behódol a militáris jellegnek, az ablakok, rések, egyéb szintkülönbségek végre nem képeznek leküzdhetetlen akadályt, az univerzális Use gomb ugyanis mindegyikre megoldás. A fizikában történt előrelépést a friss ragdoll effektek mutatják: létrán lemászó terroristákba pumpált ólom, vagy épületek tetejéről lekapott orvlövészek esetén üdítően nagy zakózásokat láthatunk, de a puskatusos fogkőeltávolító műtét eredménye is korrekt megborulás.

OVER AND OUT!

Van valami megmagyarázhatatlan, kellemes bizsergés a Global Stormban; amikor a fegyverek vad kerepelése közben repkednek az „Újratöltök!", „Előttünk gyalogság!" és egyéb kommentek, és hull a férgese – csak épp ez az érzés mindig pillanatnyi idill, amit a korlátolt mesterséges intelligencia rendszeresen darabokra szaggat. Összefoglalva korrekt iparosmunkát kapunk a Pivotal játékában, némi agylágyulással, különösebb effektorgia nélkül.

Conflict Global Storm

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15

70%

PC GURU index 3/5

\+ Jó taktikai shooter koncepció, amely egyenletesen fejlődik
\+ Változatos helyszínek, korrekt haditechnikával kiegészülve

− Az eszméletlenül elbaltázott AI
− Túl sok hent, kevés taktika

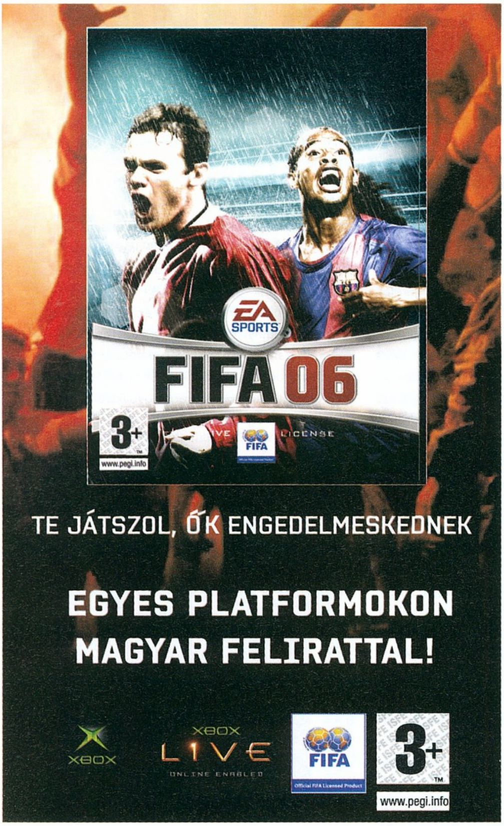
Conflict Desert Storm 2	60%
Conflict Vietnam	61%
Rainbow Six 3	85%

Minimum gépigény: P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,5 GB HDD

SPORT 24
Hírek a fulball világából!
www.fifa06.ea.com

Minden gól, minden meccs, minden akció!

GÓL! Ronaldinho harmadszor talál a kapuba, miközben a teljes brazil középpálya a kispadról figyeli



BRUTÁ
BOMBÁ

A HÉTTAGÚ BRAZIL CSAPAT 12:0-RA SZEDT SZÉT AZ ANGOLOKAT!

© 2005 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, EA, EA SPORTS és az EA SPORTS embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalos F licensz termék. A FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Engedéllyel készítette az Electonic Arts Inc. A játékosok nevét és képmását a Profi Futballisták Nemzetközi Szövetségének "(FIFPro)", a nemzeti csapatoknak, kluboknak és/va ligáknak az engedélyével használjuk. © 2005 MLS. MLS, az MLS logo, a Major League Soccer és az MLS csapat azonosítók a Major League Soccer LLC tulajdona. Minden jog fenntartva. Minden szponzorált termék, cégn

■GYŐZELEM: Emlékezetes este a brazil szupersztárnak és csapattársainak - köztük Kakának is, aki a kispadról volt kénytelen végignézni a meccset.

IS BRAZIL ZÁS

Les Zoltán, futballszakértő

A NÉGY CSAPATBÓL ÁLLÓ, barátságos bajnokság tegnap esti angol-brazil mérkőzése minden bizonnyal bevonul a történelembe. Az első 25 percben máris két brazil játékost küldtek le a pályáról Cardiffban. Még döbbenetesebb volt, mikor a második félidőben még két brazil kénytelen volt elhagyni a pályát. Ronaldinho hatodmagával folytatta a játékot a „milleniumi mészárlásban", ami meglepő módon, nem feltétlenül a kiállításokra utal.

Hitetlenkedés

„A brazilok egész egyszerűen nem akartak játszani" - jegyezte meg egy angol szurkoló. Valóban, néhány játékosnak még a szeme sem rebbent, mikor meglátta a piros lapot. A kegyetlen szabálytalanságok már a kezdőrúgás után elkezdődtek. Kaká, aki a kispadról nézte végig a meccset, másként vélekedik. *„Nagyon érdekes volt a szurkolók szemszögéből látni a csapatot... sokkal jobbak vagyunk, mint gondoltam."*

Show-time

És ha mindez nem lett volna elég, a 73. percben a játék még drámaibb fordulatot vett. Enyhe kifejezés lenne azt állítani, hogy a brazil csapat összekapta magát, és eldöntötte, hogy nem adja fel. Ronaldinho 12 gólt varrt az angol kapuba, ebből négyet szabadrúgásból. A brazil csatár úgy vágta át magát az angol védelmen, mint machete a vajon. Carlos Alberto Parreira így nyilatkozott sztárjátékosáról:

– Ronaldinho egyedül több cselre képes, mint más csapatok összes játékosa együttvéve. Nem egyszerűen ellensúlyozta a sajnálatos kiállításokat, hanem bizonyította, hogy az egyéni játéknak is helye van a futball jövőjében.

A kispadon remek volt a hangulat, a kiállított játékosok és a cserék hot dogot és chipset majszolva bíztatták társaikat. Egy rendésznek kellett közbelépnie, mikor egyikük örömtüzet gyújtott a pálya szélén.

– Nagyszerűen éreztük magunkat – ujjongott Kaká, a brazil középpálya motorja. – Még dalt is írtam róla, az a címe, hogy Ronaldinho-o-o! A szövege elég egyszerű, és a dallama is kellemes. Majd elküldöm kazettán!

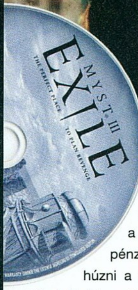
Kaká rögtön dalra is fakadt a meglepett újságírók előtt, akik hosszas unszolása ellenére sem csatlakoztak a refrénhez. Értesüléseink szerint már megkezdődtek a lemeztárgyalások, és csengőhang is várható. Ronaldinho nagylelkűen méltatta a csapatot:

– Ez a fiúk érdeme is... mondtam nekik, hogy olyan érzés volt mintha egyedül lettem volna, olyan jó volt hallani a szurkolásukat. Remek dolog velük játszani a pályán, de drukkereknek sem utolsók.

FOLYTATÁS A 24. OLDALON

Úgy tűnt, mintha Ronaldinho egyre jobban játszott volna, ahogy ritkult a csapata...

márkanév és logo a tulajdonosa birtokát képezi. A Microsoft, Xbox, Xbox Live, az Xbox és Live emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkaneve.



Rand Miller

A világteremtő

írta · Hancu

Rand Miller 1960-ban született a Független Bibliai Egyház egyik lelkészének legidősebb fiaként. A papa hivatásából adódóan (ennek az egyháznak a lelkészei folyton utaznak) Randnek és három öccsének gyermekkora folytonos költözéssel telt, a család élt többek között Új-Mexikóban, Texasban, Hawaii-on, Philadelphiában, Seattle-ben és Haiti szigetén. Amikor Rand 18 éves lett, felhagyott a vándor életmóddal, és Albaquerque városában beiratkozott az University of New Mexico egyetemre, ahol programozást tanult. A Legbefolyásosabb sorozat régi olvasói megszokhatták már, hogy itt következik az a rész, hogy „…és itt szeretett bele végérvényesen a számítógépes játékokba" – de Rand esetében más volt a helyzet, ő a számítógépet sokkal univerzálisabb szerszámnak tekintette, amivel egyaránt szórakoztathat, taníthat, és saját világokat teremthet.

Az egyetem után Rand megnősült és Texasba költözött, ahol egy banknál helyezkedett el programozóként. Az adatbázisok pátyolgatása nem sokáig kötötte le a kreatív energiáit, így elkezdett egy játékszerű programot fabrikálni, amiben a játékosnak semmi más feladata nem volt, mint egy hatalmas, szépen kidolgozott világban kóborolni és felfedezni azt. Egy idő után hősünk rájött, hogy ezt nem csak jobban szereti csinálni, mint a munkáját, de akár meg is lehet élni belőle. Beszervezte hát maga mellé az öccsét (Robyn Miller akkoriban egyetemista volt – antropológiát tanult –, és amatőr zenész), Chris Brandkamp hangmérnököt, (ő civilben ács volt; ő építette később a csapat főhadiszállását), és Chuck Carter grafikust, Cyan néven céget alapítottak, és befejezték Rand programját. A játék Manhole címmel jelent meg '87-ben, és azon nyomban el is nyerte a Software Publishers Association éves különdíját, a számítógép újszerű felhasználásában nyújtott eredményért. A csapat gyártott még néhány hasonló, elsősorban gyerekeknek szánt felfedezős-logikai fejtörős játékot (Cosmic Osmo, Spelunx, Worlds beyond the Mackerel), majd kitalálták, hogy ugyanezt meg lehetne csinálni felnőttek számára is, az új adattároló, a CD kapacitását kihasználó fantasztikus grafikával, zenével, élő színészekkel felvett jelenetekkel.

ÉRDEKESSÉGEK

* A Myst német nyelvterületen a mai napig olcsó tréfák célpontja a címe miatt, „mist" ugyanis németül annyit tesz: szemét.
* A sorozat élő színészekkel felvett videóiban hagyományosan Rand Miller játssza Artus szerepét, míg Robyn Milleré Sirrus karaktere.
* A Myst sikerét sokan próbálták meglovagolni az elmúlt másfél évtizedben: többek között három hivatalos Myst-regény (Book of Atrus, Book of Ti'ana és Book of N'di), két paródiajáték (Pyst és Driven), két képregény-sorozat (Passages és Book of the Black Ships).
* Az első Myst készítésében a legfiatalabb Miller-testvér, Robyn is részt vett: az akkor még középiskolás srác írta a Myst könyvtárában található összes könyv szövegeit.

A LEGENDA SZÜLETÉSE

'91-ben el is kezdődött a munka a „felnőtt játékon", a Mysten, egy darab Macintosh Quadra géppel, a HyperCard nevű programmal (a PowerPoint, egy weboldal-készítő és a Visual Basic keverékére emlékeztető szerkesztőprogram). Rand kitalálta a d'ni népet, akik képesek világokat teremteni, és azok között mágikus könyveken keresztül közlekedni. A játékban Artus, a d'ni-k egyik utolsó hírmondója, aki áruló fiait egy-egy ilyen könyv-világba börtönözte be, a játékos segítségét kéri Myst világának megmentéséhez. A játék tulajdonképpen nem volt más, mint gyönyörű renderelt állóképes helyszínek sorozata, melyek közül néhányon logikai feladványokat kellett a játékosnak megoldania. A fejlesztés jóval nagyobb falatnak bizonyult, mint Rand gondolta volna, a csapat hamar kifogyott a pénzből, és úgy tűnt, le is kell húzni a rolót. A segítség nem várt irányból érkezett: Japánból, a Sunsoft nevű cégtől, ami a Nintendo akkoriban pletyka-szinten létező játékkonzolja, a CD-alapú TV-ROM sikerére spekulálva gyűjtögette ígéretes játékok kiadási jogait. A gépről szóló hírek később valóban pletykának bizonyultak, de a Myst nintendós jogainak árából (majd a Broderbunknak eladott PC-s jogokért kapott pénzből), három éves munkával végül sikerült befejezni a játékot.

A Myst '93 szeptemberében gyakorlatilag mindennemű reklám, és sajtóvisszhang nélkül került a boltok polcaira, először Macintosh gépekre, majd PC-re is (a Computer Gaming World foglalkozott vele egyedül nagyobb terjedelemben még a megjelenés előtt: a főszerkesztő nagy jóindulattal 30 ezer eladott példányt jósolt a játéknak…). A hardcore játékosok nem igazán tudtak mit kezdeni a teljesen újszerű, erőszak-, és game over-mentes, lassú tempójú, fejtörőkre és felfedezésre építő játékmenettel – így ők csak egy legyintésre méltatták a játékot, és belevetették magukat a szintén ekkor kezdődő Doom-őrületbe. Egy másik, igen jelentős réteg, a főleg felnőttekből álló, a PC-t elsősorban munkára, szórakozásra pedig csak mellékesen használó alkalmi játékosok csoportja azonban lassan-lassan felfedezte magának a Mystet. A játék '94 végére kúszott fel az eladási toplisták élvonalába (ahonnan egészen '98 elejéig nem lehetett lerobbantani), és teljesen ledöbbentette a játékpiac szakértőit, akik szerint a 7th Guesttel karöltve ez a játék adta el tulajdonképpen a CD-ROM-ot a közönségnek. A Myst-játékosok kétharmada 35 évnél idősebb volt, csaknem felük pedig nő – új játékosréteg született!

Yeesha, az Exile és a Revelation egyik főszereplője - sőt az Uruban is feltűnt, de ott már 200 évesen...

„ Nem vagyok „normális" játékos, ahogyan Robyn sem az; éppen ezért lett a Myst olyan, amilyen. Nem a hardcore játékrajongók számára készítettünk játékot, az igazat megvallva azt sem tudtuk, hogy ok milyen játékot szeretnének. A magunkhoz hasonló játékosoknak írtuk a Mystet, akik megrémülnek a bonyolult kezelofelületektol és irányítási szisztémáktól, akik az ötpercenkénti elhalálozás helyett inkább egy új, izgalmas világot szeretnének felfedezni egy játékban " - Rand Miller

Egy ekkora sikert nem lehetett folytatás nélkül hagyni, Randék azonban nem voltak hajlandók alábbadni a színvonalból. A második rész, a Riven négy évig készült, megtartotta a remek sztorit, a csodálatos grafikát, a kemény logikai feladványokat – és emellé behozta a d'ni nyelvet, kultúrát és matematikát, amelyek egyaránt voltak részei a háttérvilágnak, a történetnek és a fejtörőknek. A monumentális, öt CD-n megjelent Riven ugyan nem tudta megismételni a Myst földrengésszerű sikerét (azt csak a Sims-nek sikerült felülmúlnia 2000-ben), de kétmillió eladott példánnyal azért '97-ben és '98-ban egyaránt ott volt az év legjobban fogyó játékai között. (A pletykák szerint Rand és Robyn fejenként 7-7 millió dollárt keresett az első két Myst-résszel.)

A FÉLRESIKERÜLT KITÉRŐ

A Myst és a Riven után természetesen a kiadó (a Broderbund megszűnésével a kiadási jog a Ubisofthoz került) újabb folytatást követelt, Rand azonban valami újat szeretett volna kipróbálni. Kompromisszumos megoldásként végül az Exile alcímet kapott harmadik Myst-epizódot a Presto Studios fejlesztőcsapat kezdte el készíteni, Rand szigorú felügyelete alatt, míg a Cyan berkeiben elkezdődhetett a munka Rand új álmán, a Myst online verzióján. Bár ekkoriban ('97-et írunk!) az EverQuest, az Ultima Online, és a többi klasszikus MMORPG még szintén csak terv szintjén létezett, Rand már megint teljesen másképp képzelte el a játékstílust, mint bárki más. Számára az online játék nem a szüntelen szörnyaprításról és karakterfejlesztésről, hanem az ismeretlen világ felfedezéséről, és a spontán kialakult közösségek közti interakcióról szólt. A kezdetben DIRT (D'ni In Real-Time), majd MUDPIE (Multi-User DIRT Personal Interactive Environment), majd Uru nevet kapott fejlesztés borzasztó nehézkesen haladt, többször újrakezdték, teljesen új játékmenet-beli és technikai koncepciókat kipróbálgatva – az idő és a pénz nem jelentett akadályt, hiszen a Myst és a Riven eladásaiból továbbra is rengeteg pénz folyt be a cég számlájára.

Időközben 2001 májusában megjelent az Exile, ami sem sztori, sem a fejtörők, sem a megvalósítás (bár most először már mozgatni lehetett a kamerát, azaz körbenézni az előre renderelt helyszíneken) szempontjából nem érte el az elődök színvonalát – de a rajongók egymillió példányt így is elkapkodtak belőle. Mivel az Uru ekkor még mindig nem állt sehogy, az Ubisoft a bevált módszert alkalmazva nekiállt egy újabb folytatásnak, ezúttal házon belül, Revelation alcímmel. A Revelation egy szempontból pontosan olyan úttörő volt, mint a Myst: kizárólag DVD-n jelent meg. Ez volt az első jelentősebb PC-s játék, aminek nem létezett CD-s verziója, ahogy a Myst volt annak idején az első CD-s játék, amiből nem volt floppy lemezes változat. Jól jelzi a CD és a DVD, mint számítógépes adathordozó közti jelentőség-beli különbséget, hogy míg anno milliók vettek csak a Myst miatt CD-ROM-ot, a Revelation és a DVD-ROM-ok eladásai viszont egyáltalán nem befolyásolták egymást.

A közel hét évig (!) tartó Uru projekt végül 2003 novemberében jutott el a megjelenésig – és hatalmasat bukott. Hiába volt Peter Gabriel zenéje, a hatalmas reklámkampány, az Uru játékélménye és látványvilága a hardcore játékosoknak túl Myst-es, a Myst-rajongóknak túl hardcore volt. Ráadásul a nagy dobás, az online játékmód nem készült el a megjelenésre, így azt először a kiegészítőkbe ígérgették, majd 2004 februárjában, amikor nyilvánvalóvá vált, hogy az Uru iránt a játékosok érdeklődése gyakorlatilag nulla, leállították az egészet. Két Uru-kiegészítő még megjelent később, de ezek sem tudták felkelteni a játékosok kíváncsiságát...

A TÖRTÉNET VÉGE (?)

Az Uru bukása, és a Revelation szokásos szolid sikere (a játék sokkal jobb volt, mint az Exile, de még mindig nem olyan klasszis, mint az első két rész) után Rand elhatározta: visszatér, és egyszer s mindenkorra lezárja a Myst-sorozatot egy befejező résszel, az End of Ages-zel. (Mivel ezt a játékot éppen ebben a számunkban teszteljük, most nem is térünk ki rá bővebben.)

2005. szeptember 2-án, néhány héttel az End of Ages megjelenése előtt, mindenki őszinte megdöbbenésére a Cyan Worlds bezárta kapuit (technikailag nem szűnt meg a cég, de Rand Miller kivételével az összes alkalmazottnak megszüntették a munkaviszonyát), anyagi nehézségekre hivatkozva (ami elég érdekes 14 millió eladott játék után, még egy Uru-szintű bukással együtt is). Miután a Myst-sorozatnak vége, Robyn rég kiszállt, most kétségessé vált az is, hogy Rand továbbviszi-e a Miller-testvérek örökségét a játékvilágban. Mindenesetre az utóbbi hetekben a máig működő kb. 1300 (!) Myst rajongói oldal fórumain egyre többet lehet olvasni bizonyos „Something Else" nevű titkos projektről, ami állítólag Rand Miller legújabb játékának kódneve...

2005. szeptember 13-án, a délelőtti órákban egyik pillanatról a másikra hirtelen 2 Gbit/sec-et esett a magyarországi internetes adatforgalom. A hamar lábra kapó pletykák igaznak bizonyultak: a rendőrség szervezett akció keretében csapott le az ország legjelentősebb fizetős kalóz FTP szerverére. Ennek kapcsán (bár a konkrét esetről a még zajló eljárás miatt természetesen nem nagyon kérdezhettünk) kerestünk meg egy – a valódi neve elhallgatását kérő, ehelyett a netes fórumokon ismert nevét használó – szakértőt, hogy beszélgessünk a témáról.

PC Guru: Kérlek, mutatkozz be az olvasóinknak – már annyira, amennyire az inkognitód megtartása ezt lehetővé teszi...

Vendég: Informatikai szakértő vagyok, eseti jelleggel már 1994 óta foglalkozom ilyesmivel. A munkám során elsősorban a rendőrségi eljárások során lefoglalt számítógépes adathordozókat illetve hardvereszközöket vizsgálom. Feladatom összetett: van, ahol bizonyítékokat gyűjtök egy bizonyos bűncselekmény igazolására (pénzhamisítás, szerverfeltörések stb.); akad, ahol a szerzői jog kapcsán kell meghatároznom a jogtulajdonosokat/forgalmazókat és a részükre okozott vagyoni hátrányt; esetleg programokat vizsgálok (bitorlás stb.) és még sorolhatnám.

PC Guru: Hogyan küzd a rendőrség a kalózok ellen? Vannak emberek, akik a neten jönnek-mennek, fórumokat olvasgatnak, beszivárognak a warez közösségbe, és így buktatnak meg szervereket? Vagy alapvetően bejelentések alapján nyomoznak?

Vendég: Saját tapasztalataim alapján a bejelentések a gyakoribbak, illetve a szálak visszagöngyölítése. Utóbbi alatt azt értem, amikor lebukik egy warez FTP-re bejelentkezett felhasználó, akinek a levelezéséből, illetve egyéb tevékenységeiből (például futó letöltéseiből) elég sok információ nyerhető. Persze nem zárhatom ki, hogy akadnak Magyarországon olyan nyomozók, akik a munkájuk kapcsán elég nagy rálátással bírnak a számítógépes bűnözésre (bocs, de a warezt egyértelműen idesorolom, feltöltői oldalról mindenképp), és ők nyilván rendszeresen látogatják az általuk ismert szervereket.

PC Guru: Nemrég készítettem egy interjút az egyik legnagyobb magyar warez FTP tulajával, ő azt mondta, nem a fizetős FTP szerverekben van a nagy pénz, hanem az offline másolásban; a konzolszerviznek álcázott másolóüzemekben, a bolhapiacok másolt DVD-filmeket és játékokat áruló bódéiban. Meg tudod erősíteni ezt? Ha igen, miért nem nagyon hallani az utóbbi típusú kalózok lekapcsolásáról szóló híreket, míg FTP-s lebukásokat annál sűrűbben (az ember azt gondolná, sokkal nehezebb egy „titkos" FTP-t lenyomozni és elkapni, mint tetten érni egy offline másolót...)?

Vendég: Hm, szerintem mindkettőben van pénz, nem tartom valószínűnek, hogy valaki felebaráti szeretetből tart fenn egy warez FTP-t. Persze a másolásban is nagy pénz van, legutóbb egy olyan ügyben szakértettem, ahol – amennyiben valós a gyanúsított saját nyilvántartása (az ártatlanság vélelme ugyebár még őt is megilleti) – röpke másfél év alatt 8 és fél milliót hozott össze az elkövető. Hogy ez mennyire sok, azt ki-ki maga döntse el (szerintem az). Lehet, hogy az országos híradások ritkán szellőztetik meg, de a nálam járt ügyek jelentős része (több mint a fele) piacos, illetve egyéb másolóhelyeken lefoglalt adathordozókkal foglalkozik. Tudok olyan ügyekről, amelyekben több ezer másolt DVD játszotta a főszerepet – az az ügy is a piacról indult... De igazad van, egy offline másolót nagyságrendekkel könnyebb elkapni – ugyanakkor szerintem a warez FTP-k sincsenek biztonságban.

PC Guru: Igaz a pletyka, hogy a nagyüzemi másolásba már erősen belefolyt a szervezett bűnözés, a maffia is?

Vendég: Pletykákat megerősíteni butaság lenne a részemről, különösen úgy, hogy nem rendelkezem egyértelmű bizonyítékkal. Ugyanakkor elgondolkoztató, hogy mind gyakrabban lehet profi módon legyártott hamis adathordozókkal találkozni a piacokon, a vámosok is bele-belefutnak egy-egy szállítmányba. Ezek nem alkoholos filccel feliratozott másolatok, hanem szitázott, tokozott, nyomdázott borítókkal ellátott lemezek, sokszor fóliázva. A személyes tapasztalatom szerint azonban a legtöbb másoló magányos farkas, akik általában egy warez szerveren keresztül gyűjtik az anyagot, és listákról lehet tőlük választani, hogy mit másoljanak. Ezt még nem nevezném szervezett bűnözésnek.

PC Guru: Tulajdonképpen mi az, ami a kalózkodás témájában jelenleg Magyarorszá-

gon legális, illetve illegális? Zene, film, szoftver letöltése; ugyanezek megosztása filecserélő hálózaton; ha csak simán előfizet az ember egy warez FTP-re... Egyáltalán a gyakorlatban büntetik-e a felhasználókat, vagy csak azokat, akik ebből hasznot húznak?

Vendég: Zene és film letöltése tudomásom szerint a magyar törvények szerint nem jogsértő (ezt megerősíti több, az interneten is olvasható állásfoglalás, amelyek között emlékezetem szerint az ARTISJUS egyik jogászáé is megtalálható). A törvényt ugyan fejből nem tudom beidézni, de az én értelmezésem szerint is létezik magáncélú film és zeneletöltés. Fizetős programokat letölteni viszont már törvénybe ütköző (ahogy a trial vagy shareware programok feltörésére szolgáló kódokat és programocskákat is). Ugyancsak törvénytelen a fájlmegosztás (ha jogvédett tartalmat ajánl ki valaki), ugyanis ehhez a jogtulajdonos hozzájárulására lenne szükség. Szintén nem legális a warez szerverek (SMSWEB stb.) üzemeltetése, ahol a jogvédett tartalmakat a jogtulajdonosok tudta és beleegyezése nélkül teszik elérhetővé mások számára.

Ha valaki warez szervert üzemeltet, és lebukik, számíthat a büntetésre. Ez szerintem logikus, hiszen a törvény szerint bűncselekményt követ el. Ugyanakkor a magáncélú letöltők (az előfizetők) is számíthatnak ellenőrzésre, amennyiben a rendelkezésre álló adatok lehetővé teszik a visszakeresésüket és egyértelmű azonosításukat, illetve a nyomozás során erre szükség van. Ennek az az oka, hogy általában nem lehetséges megállapítani, ki mit töltött le; és aki például programterméket töltött, az már nem sorolható a szerzői jogi törvényben leírt magáncélú felhasználás kategóriába. Akihez kimennek ellenőrizni a letöltést, annál általában mindig akad egy vagy több (inkább több...) másolt program, aminek birtoklása már törvénybe ütköző. Tehát aki úgymond „véletlenül” kerül a hatóság érdeklődési körébe, az is számíthat büntetésre (már ha bebizonyosodik, hogy másolt programok voltak a birtokában). De azt azért leszögezném, hogy meglátásom szerint a fő csapásirány minden esetben a másoló (feltöltő, terjesztő stb.) személy, és nem az átlagfelhasználó (letöltő).

PC Guru: Illegálisak-e például a tévéből digizett filmek, sorozatok? Létezik hivatalosan az abandonware fogalma, vagy csak népszerű tévhit, hogy 5-10-20 év után szabadon másolhatóvá, letölthetővé válnak a játékok?

Vendég: Ha saját célra történik a digitalizálás és mindenki magának csinálja, akkor nem. Igaz, vannak, akik azt mondják, hogy a formátum megváltoztatása miatt (analógról digitálisra) ez törvénysértő, de gondolj arra, hogy manapság már megfizethető áron kaphatóak asztali DVD-írók. Az ezzel készített másolat miért lenne törvénysértő, ha VHS készülékkel nem az? Honnan kellene tudnia ezt egy átlagos felhasználónak, aki inkább asztali DVD-írót vesz a kifutóban lévő videomagnó helyett? Ha viszont árusításra vagy megosztásra kerül a felvétel, akkor törvénysértésről beszélhetünk.

Abandonware: vannak olyan cégek, amelyek bizonyos idő elteltével felszabadítják a programjaikat, mások üzleti megfontolásból teszik freeware-ré vagy szabadon letölthetővé, de hivatalosan nem hinném, hogy létezik ilyen. Már csak azért sem, mert aki nyitott szemmel jár a világban, az számos régen kifutott játékot találhat a nagyobb üzletláncok polcain, amelyekkel azért még mindig nagyszerűen lehet szórakozni. Tehát azt kijelenteni, hogy X év elteltével minden játék másolhatóvá válik, nem lehetséges. Ugyanakkor, ha egy program nem kapható kereskedelmi forgalomban, akkor vagyoni hátrány megállapítása sem lehetséges szerintem. Persze arról ne feledkezzünk el, hogy ha egy program éppen nem kapható kereskedelmi forgalomban, az nem jelenti azt, hogy többé már nem is lesz kapható.

PC Guru: Hogyan számolod ki egy adott ügyben a warezzal okozott károkozás mértékét? Egyszerűen veszed az adott programok, filmek, zenék aktuális bolti árát? Mi a helyzet akkor, ha Magyarországon egyáltalán nem hozzáférhető termékekről van szó?

Vendég: Programok és filmek: több kereskedő árlistája alapján egy átlagárat számolok (nettó kisker), és azt tekintem vagyoni hátránynak. Ha Magyarországon nem kapható, akkor külföldi árakat keresek (ezek szinte minden esetben kedvezőbbek a magyar áraknál). Zenei felvételeknél az alap a MAHASZ évente frissülő iránymutatása (ez kevesebb, mint az adott termék itthoni nettó kiskereskedelmi ára). Ha valamely termék már nem kapható kereskedelmi forgalomban (és külföldön sem elérhető), ott nem szoktam vagyoni hátrányt meghatározni.

PC Guru: Kell-e az egyszeri PC-snek félnie attól, hogy egyszer csak rátöri az ajtót a SWAT, mert valaki „feldobta”, hogy teszem azt másolt Windows van a gépén? (Oké, a gyakorlatban ilyen vélhetőleg sosem fog előfordulni, de az elméleti lehetőség megvan rá?)

Vendég: Csak akkor, ha előfizető egy warez FTP-n, vagy rendszeresen rendelget postán másolt cuccokat, esetleg olyan személlyel másoltat, akit ismer, és aki egyszer lebukik. De akkor jó esélye van rá.

PC Guru: A te praxisodban eddig mi volt a legnagyobb jelentőségű warezos lebukás? Mekkora forgalmat bonyolított az illető, és milyen büntetést kapott?

Vendég: A büntetések mértékéről nincs tudomásom, mert ítélethirdetéskor a szakértő ritkán van jelen. Általános gyakorlat amúgy nincs: van ahol a pénzbüntetés dívik, akad ahol felfüggesztett szabadságvesztést is kiszabnak. A büntetés egyébként elég sok tényezőtől függ, de ezt a kérdést célszerű lenne inkább egy bírónak feltenni. Mi volt eddig a legnagyobb? Nos, mivel az ügy még bírósági szakaszban van, maradjunk annyiban, hogy a szakvéleményben az okozott vagyoni hátrány 150 millió Ft körül alakult...

PC Guru: Warez oldalakon gyakran látni olyan szövegeket, hogy „Innen bármit csak a saját felelősségedre tölthetsz le”, vagy „Ezen a szerveren csak tárhelyet bérelnek a felhasználók, hogy oda mit töltenek fel és le, azért a szerver üzemeltetője nem felelős”. A gyakorlatban érnek ezek valamit?

Vendég: Gyakorlati haszna nincs, felelősséget nem hárít, ha valaki bukik, ott ez a legkevésbé sem számít. Egy bíró sem hinné el, hogy tárhelyet bérelsz, és csak úgy véletlenül töltesz le havi sok Gbyte jogvédett állományt... A warez oldalaknak (FTP-knek) szerintem vannak olyan sajátosságai, amelyek egyértelműen azonosítják, miért is jöttek létre.

PC Guru: Végezetül nem tudom nem feltenni a kissé demagóg kérdést: a rendőrség gépein, illetve a te saját PC-den minden jogtiszta az utolsó bitig...?

Vendég: Elvileg igen. A rendőrség gépeire manapság már nem pakolhat fel akárki programokat, a rendszergazdák előre telepített csomagokat telepítenek, amelyek szerződésben biztosított jogoknak felelnek meg, és csak annyi program kerül a gépekre, amennyire tényleg szükség van.

Ami az én gépemet illeti, általában minden jogtiszta. Azért általában, mert ha tesztelnem kell egy nem jogtiszta program futtathatóságát, azt egy tesztgépen végzem. S mivel egy-egy szakértői vizsgálat azért pár napot igénybe vesz, nem óránként install-uninstallálok, hanem 1-2 hétig terhelem a tesztgépet, aztán jön egy komplett újratelepítés. (Megjegyezem, a szakértői vizsgálat elvégzése céljából erre a szakértőnek amúgy is lehetősége van...) Egyébként csak annyi programot veszek és tartok, amennyit használok is. Sokan nem tudják, hol a határ, felhalmoznak egy csomó felesleges programot, és aztán utólag verik a fejüket a falba. Ilyenkor el kellene gondolkozni azon, mi a nyavalyáért őriz meg valaki 17 különböző verziót pl. a Nero-ból, minek neki 14 lemezre felírva ugyanaz a program... Ha alábbhagyna kicsit a gyűjtőszenvedély, sokkal kevesebben fognák később a fejüket.

JÁTÉK MENTŐÖV

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

GTA: SAN ANDREAS

Hello PC Guru!
A GTA San Andreas-szal kapcsolatban kerestelek meg Titeket. Véletlenül nem tudtok olyan weboldalt, amelyen találnék grafiti (Los Santos) és fegyver, valamint patkók helyét jelölő térképet? Nagyon fontos lenne.
Laci

Próbáld meg itt, de vigyázz, mert nagyok a térképek: www.ianalbert.com/misc/gtasa.php

Hi!
Van egy problémám a San Andreasszal. A Dam and Blastnál vagyok, és amikor a célpont fölé repülök a géppel, akkor nem ugrik ki a hapi. Mit kell csinálni?
András

A repülőkből az F vagy az Enter gombokkal szállhatsz ki, így kell kiugrani is. Előtte persze nem árt az ejtőernyőt kiválasztani. Zuhanás közben az ernyőt a bal egérgombbal nyithatod ki, a földön pedig az F gombbal vetheted le.

Hello PC Guru!
1 kérdésem van a GTA SA-val kapcsolatban. Amikor csinálom San Fierroban azt a küldetést, ahol a hotelinas ruháját kell elcsórnom, a garázsból visszajőve fél percem maradt, a kocsi sértetlen, és mégis valamiért kiírja hogy misszió elvesztve. Mit kell csinálni?
Máté

Ez az 555 We Tip küldetés, itt a feladat a ruha elcsórása, a kijelölt kocsi lenyúlása és elszállítása a garázsba, majd a visszaszállítás. Ha mindezt megcsináltad (és a megfelelő helyre parkoltál be), már csak ki kell menni a piros körbe, és hívni a zsarukat.

Tisztelt PC Guru!
Elakadtam a GTA San Andreasban, a Los Desperados nevű küldetésnél. A Grove Streetes fiúk nem szállnak be a kocsiba, sőt semmit sem csinálnak, hiába megyek oda hozzájuk Cesarral. Nem tudom, hogy kell toborozni őket.
Bali

A jobb egérgombbal kattints rájuk (vagy azzal amit célzásnak beállítottál), majd alapértelmezésben (Group Control forward) „G" billentyű. Ez előtt el kell foglalni a területek 35%-át, hogy kellő mértékben tiszteljenek.

Hello PC Guru Team!
Igaz, hogy én már kipörgettem a San Andreast, de mégis lenne egy kérdésem Tőletek:
Hogyan lehet a Sex Appealt növelni?
KTM

A speckó megoldás az 50 osztriga összegyűjtése, amúgy pedig a menő ruhák, tetkók, frizurák gyújtják lángra a csajok libidóját.

Szia PC Guru!
A problémám a következő: a GTA San Andreasban nem tudom megcsinálni az Ice Cold Killa nevű küldit. Mikor Jyzzy mögé lopakodok, mindig észrevesz, kifut, és elmenekül. Légyszi segítsetek!
Respect: MAX

Az építkezési állványon felmászol, aztán a tetőablakon be. Lopakodás helyett egyszerűen leugorhatsz az emeletről, és ha jól csináltad, egy videó következik. Egyébként Jyzzy mindenképp elmenekül, üldöznöd kell, és hidegre tenni, majd megszerezni a telefonját.

FABLE

Sziasztok!
Lenne pár kérdésem a Fable-lel kapcsolatban:
1. Hogy lehet a kristályokat kivenni a fegyverekből?
2. Az útközben talált „kártyákat", vagyis tetkókat, hogy lehet feltenni magunkra?
3. Avo Temple-nél van egy kard a sziklában. Mit kell csinálni ahhoz, hogy kihúzhassam?
Delta07

1. Nem lehet kiszedni, ha egy augmentet felhasználtál, az már a fegyverben marad.
2. A kereskedőnek álcázott tetoválómestereket keresd. Úton-útfélen látsz hátizsákos vándorokat, némelyek tetoválók és ugyanúgy működnek, mint a fodrász. Kiválasztod a megfelelő kártyát, és a mester megcsinálja.
3. A Harbringerhez (198-as sebzés) mindhárom fizikai tulajdonságodnak kimaxolva kell lennie.

THIEF

Tisztelt szerkesztőség!
A Thief: The Dark Projectnél a Return to Citadel pályán vagyok, ahol Murus tesó szellemének kell segíteni. A gyertyát nem találom sehol, azt hallottam, hogy a tetőn van, de én sehol nem tudok felmenni.
Plusz egy bónuszkérdés: a GTA 3-ban a 3. szigeten lévő garázsba kell vinni egy BF Injection nevezetű járgányt, na ezt hol találom (vagy ez is olyan ritkaságszámba megy, mint a fagyiskocsi, hogy néha fel-fel tűnik egy belőle)?
moho2

1. Idézném a DVD-mellékletünkön található végigjátszásból: „Menjünk vissza a kolostor bejáratához, és fel a második emeleti lépcsőn. Menjünk ki a kerengőbe. Másszunk fel a tetőre (Rope Arrow!), és vegyük fel a gyertyát." Tehát a tetőre nem vezet út, csak a speci köteles nyílvesszővel érhető el.
2. Az első szigeten a lakásod mögötti téren, ahol két telefonfülke is van, a parkban este 7 után keresd. Amúgy egy buggyról (csőváz, duci kerekek) van szó, hogy könnyebb legyen beazonosítani.

WORMS ARMAGEDDON

Tisztelt Guru!
Tudom, hogymeglehetősen régi játék de nekem miért nem indul el a Worms Armageddon? Az összes barátom is panaszkodik, mert nekik se megy.
Bence

A Team 17 oldaláról (wormsarmageddon.-team17.com, innen pedig tovább a letöltések felé) töltsd le a patchet, anélkül nem indul el Windows XP-n a játék.

EVIL GENIUS

Hi!
Lenne egy kérdésem az Evil Geniushoz: Milyen vallató eszközök vannak a forgószéken kívül?
rzoli555

Halálos: Bookcase (archives), Laser (lab), Impact Stress (lab), Enviro Chamber (lab)
Nem halálos: Mixer (mess hall), Biotanks (lab), Brainwasher (archives), Brainiac (archives), Centrifuge (lab), Greenhouse (lab)

VIDEÓK

Hello PC Guru!
Hallottam egy olyan oldalról, ahol a játék-végigjátszásokat nem leírják, hanem letölthető videókban mutatják meg. Ha ismeritek ezt az oldalt, megadnátok a honlap címet?
cygary

Ilyen oldalról nem tudok, csak olyanról, ahol direkt arra mennek rá, hogy a játékokat a lehető legrövidebb idő alatt végigvigyék különféle trükkökkel. Ezeket speedrunnak hívják. Két ilyen oldalt tudok ajánlani, elég durva megoldásokat láthatsz néhány játéknál: speeddemosarchive.com/GameList.html, illetve www.archive.org/details/speed_runs

ARX FATALIS

Hi!
Réges-rég volt teljes játék az Arx Fatalis, nos azóta eltelt némi idő, és én azóta nem találom a sárkánytojást, amit az ultimate weapon nevű tárgyba kéne betegyek. Már a törpök mithril bányáját is felkutattam, de semmi.

Greunak, a trollnak a barlangján keresztül jutsz el a sárkányhoz.

PRIBCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

Hello Guruk!
A Prince of Persia: Warrior Withinnel kapcsolatban lenne egy kérdésem. Hol található a 9 darab life upgrade? Ádám

Elég sok kérdés érkezett e tárgyban, és a válasz nem könnyű, mert elég bonyolult lenne pontosan elmagyarázni az összes lelőhelyét. Ehelyett inkább képekkel illusztrált segítséget tudunk adni, mégpedig az IGN segítségével (faqs.ign.com/articles/570/570023p1.html).

Sziasztok!
A fekete ruhás csajt, aki a pirosat gyakja, hogy lehet legyőzni, mert nem megy…
Matyi

Shadee mindig ugyanazokat a kombókat csinálja végig, tehát nincs más dolgod, mint a támadási periódusaiban rátapadni a védekezés gombra, majd amikor befejezte a mozdulatsorokat, jön egy pillanatnyi szünet – ilyenkor vágj kettőt-hármat oda, aztán vissza védekezésbe. Ezt ismételd, amíg ki nem nyuvad.

SYBERIA 2

Hello!
Elakadtam a Syberia 2-ben. Ott, amikor kisiklik a vonat. Elmentem az úton, ameddig lehetett, de ott a kutya vagy mi, elkezdett ugatni. Van ott egy kőhalom, és azon van egy jégbe fagyott hal. És gyufával nem tudom kiolvasztani. Segítsetek!
Balázs

Ui.: Hogy áll a KOTOR2 magyarosítás? Mikor lesz kész?

Az úton menj vissza a házig, a közelében találsz egy rakás faágat. Ezzel uzsgyi a kőrakáshoz, gyújtsd meg a gyufával. A kiolvasztott hallal csald el a kutyát, és mehetsz tovább!

Ui.: 2006 elejére van kiírva a www.magyaritasok.hu oldalon.

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

Itt a Brothers in Arms folytatása, a Day of Defeat felújított verziója, nyakunkon a Call of Duty 2, nem is beszélve a témában szakajtószám megjelenő stratégiai játékokról – úgy gondoltuk hát, nosztalgiarovatunkban is megemlékezünk a mai második világháborús játékok ősapjairól...

EZZEL JÁTSZOTTUNK...

... 5 éve: COMMANDOS 2

A tucat RTS-ek építkezés nélküli, „kommandós" pályái ihlették a Commandos spanyol fejlesztőit, akik megalkották a hatalmas sikerű, merészen újszerű, és legendásan nehéz Commandost, majd annak minden tekintetben négyzetre emelt folytatását. A gyönyörű, kézzel rajzolt terepeken az ellenfelek látómezejei között lavírozva, és kommandósaink speciális képességeit használva kellett megoldanunk hajmeresztő küldetéseket, amelyek alaposan próbára tették a türelmünket és idegeinket. A sorozat azóta kapott még egy – eléggé középszerű – folytatást, most pedig FPS formában próbálják megújítani.

... 10 éve: ALLIED GENERAL

Minden idők egyik legnépszerűbb világháborús stratégiai játéka, a Panzer General pontosan tíz éve kapta meg a maga folytatását (német nyelvterületen Panzer General 2 volt a cím, mindenhol máshol Allied – de annyira az előbbi név terjedt el, hogy a következő folytatás már világszerte Panzer General 3-ként jött ki). A hexatáblás, körökre osztott stratégiai játékban igen kemény gépi intelligencia várta a játékosokat, akik egészen Washingtonig vezethették a Harmadik Birodalom seregeit.

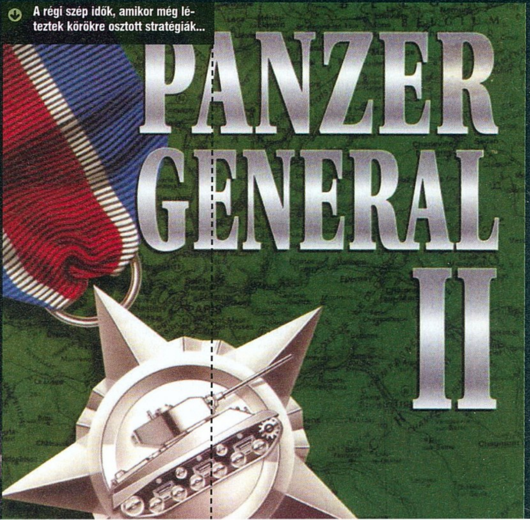
... 15 éve: DAS BOOT

A kilencvenes évek elejének Das Boot mániáját (a híres mozifilm mellett emlékezhetünk egy igen rémületes techno-slágerre is ilyen címen) lovagolta meg ez a tengeralattjáró-szimulátor is, amiben a híres német „farkasfalkák" egyik tagját irányíthattuk '41 telén, szövetséges hajók tucatjait a tenger fenekére küldve. Az aránylag korrekt szimuláció mellé 3D-s grafika társult, sokak kedvencévé téve az akkor, és ma is különlegességnek számító játékműfaj képviselőjét.

... 20 éve: 1942

A Capcom hatalmas sikerű játéktermi gépének átirata C64-es és Spectrumon hódított két évtizede. A shoot'em up játékok klasszikus receptje szerint a fentről lefelé gördülő képernyőn kellett végeláthatatlan mennyiségű fritzet kiirtani szárazföldön, vízen és levegőben, harmincegynéhány szinten keresztül, egy repülőgép-anyahajóról felszálló vadászgépet irányítva. A második világháborús hangulatot tulajdonképpen csak a játék címképernyője és felvezetése adta – de hát annak idején ennél sokkal többet nem is vártunk...

A régi szép idők, amikor még léteztek körökre osztott stratégiák...



Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **68.960** 86.200
(AMD 2800+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **95.960** 119.950
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9600Pro, 7.1 hang, ModeCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **135.160** 168.950
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **145.960** 182.450
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **193.560** 241.950
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, C3D **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **198.360** 247.950
(ld.Sirius3Max-nál, de Gigabyte 8I945P,P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **477.600** 624.950
(Gigabyte K8N-UltraSLI, **Athlon 64 X2 4200+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 110D, **2x GeForce 7800 GTX**,Chieftec 550W, Logitech MX518)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
6600GT PCIeX **29.800** 37.250
7800GTX turbo **104.640** 130.800
GA-8I 945-P **19.800** 19.800
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

3 ms Hyundai TFT-k (3 év gar.)
19" Q90U Pivot,DVI **95.960** 119.950
17" Q70U Pivot,DVI **67.360** 84.200
8 ms Samsung TFT-k (3 év gar.)
19" 940B Pivot,DVI **71.960** 89.950
19" 193P+ Pivot,DVI **104.960** 131.950
17" 740B Pivot,DVI **58.960** 73.700
FSC 19" P19-2 DVI 99.960 124.950
Acer19" 1951DVI-s **76.960** 96.200
új: LCD TV-k 20-32"-ig

Sulinet expressz
Segítünk a legjobb megoldás kiválasztásában

Club 3D grafikus kártya akció (2 év garancia !)
új csúcsmodell: NVidia 7800 GTX **97.960** 122.450
7800 GT 78.200 97.750 NV6600GT **29.960** 37.450
ÚJ X1800XT **102.960** 128.700 X1800XL **83.960** 104.980
X800RX **34.800** 43.500 X800XL **55.800** 69.750
Asus A8N-E 21.160 26.450 **Abit A8N-U 22.160** 27.700
Logitech MX1000 **11.600** 14.500 MX518 **9.560** 11.950
G7 cordless laser **17.960** 22.450 G5 laser **13.520** 16.900
3év garanciás HD-k Samsung 80G8M **11.560** 14.450
SATA2: 200GB **18.960** 23.700 250GB **23.160** 28.950
WD 200G **18.240** 22.800 Hitachi 250G **21.800** 27.250
AMD Athlon64 S939 OEM Venice 3500+ **37.960** 47.450
AMD Athlon64 X2 4200+ DualCore **103.600** 129.500
Pioneer 110D 8.960 11.200 **NEC4550 8.960** 11.200
SB Audigy4 **10.800** 13.500 X-FI Extreme **23.860** 29.600
A-DATA 512/500 14.760 18.450 **512/566 19.960** 24.950
Chieftec akció pl. BX tip. ház (410W) **19.960** 24.950
tápok: 400W **8.760** 10.950 450W silent **12.960** 16.200
A-Data, Enermax, Zalman stb. tuning és modding
A feltüntetett árak: fekete szám: nettó, piros szám:bruttó
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS, NYOMTATÁS A3+ig
OKTÓBERBEN : csak bruttó 95 Ft/A4
prospektusoknál, szóróanyagoknál stb.
mennyiségi, viszonteladói kedvezmények
nyomtatásnál az első oldal 200 Ft, a többi másolás árban

SKÓT AJÁNLAT
A BURGER KINGBEN!

SAJTBURGER ÉS KIS KRUMPLI
299 Ft

BURGER KING

AQUA computer
www.aqua.hu
web áruház, online rendelés

Belváros
Tel: 322-46-58
Asia Center
Tel: (1) 688-90-24
Buda
Tel: (1) 279-11-86
Fény utcai piac
Tel: (1) 345-41-71

A4Tech RP-649
vezeték nélküli optikai egér
4 390 Ft

LG 1750SQ LCD monitor
8ms frissítés
70 950 Ft

Aqua OCEAN 159.900 Ft
komplett számítógép
AMD 3500+ Venice processzor
Gigabyte GAK8NF9 alaplap
160GB Samsung SATA HDD
Geforce 6600 256MB PCIE VGA
NEC3540 16x DualLayer DVD író
Asus 360W számítógépház
billentyűzet, egér
Azonnal elvihető, optimális játékgép

Üzleteinkben több ezer termék közül válogathat
hirdetésünkben bruttó árak szerepelnek

Original PrintStar®
„Az újragyártott kellékanyag!"
„Termékünkkel megtakarít-hatja a nyomtatási költségének akár **40%**-át!"

Cégünk **több mint húsz éve** foglalkozik nyomtató kellékanyag újragyártással. Állandó megbízható minőséget és gazdaságosságot biztosítunk partnereinknek. Cégünk számtalan elismeréssel és nyugat európai hálózattal rendelkezik. Másodlagos profilunk bevizsgált minőségi használt számítástechnikai eszközök kereskedelme.

Elérhetőségek: Farbax Kft. 1134 Budapest, Lehel u. 12. Tel: 06-1-240-24-90 • Fax: 06-1-239-10-64
Contact személy:
Bocskay Csaba
Értékesítői hálózat vezető
Tel.: 06-20-449-66-40
e-mail: csbocskay@farbax.hu
www.farbax.hu

farbax
Vállalkozás a jövőért

AJÁNDÉK!
Let's EDIT 2 - t,
KAP AJÁNDÉKBA
minden ADVC55,
ADVC110, és ADVC300
vásárlónk.
www.canopus.hu

Original PrintStar®
„Az újragyártott kellékanyag!"
„Termékünkkel megtakarít-hatja a nyomtatási költségének akár **40%**-át!"

Cégünk **több mint húsz éve** foglalkozik nyomtató kellékanyag újragyártással. Állandó megbízható minőséget és gazdaságosságot biztosítunk partnereinknek. Cégünk számtalan elismeréssel és nyugat európai hálózattal rendelkezik. Másodlagos profilunk bevizsgált minőségi használt számítástechnikai eszközök kereskedelme.

Elérhetőségek: Farbax Kft. 1134 Budapest, Lehel u. 12. Tel: 06-1-240-24-90 • Fax: 06-1-239-10-64
Contact személy:
Bocskay Csaba
Értékesítői hálózat vezető
Tel.: 06-20-449-66-40
e-mail: csbocskay@farbax.hu
www.farbax.hu

farbax
Vállalkozás a jövőért

MagiComp®
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori u. sarkán)

Tel.: 1/373-05-82
20/538-55-46
30/489-13-39
Nyitva:
H-P: 8-20
Szo: 10-16

web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu

Sulinet expressz

CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Kb. 5 perc alatt kész! csak **1.000 Ft**

Processzorok	bruttó
Sempron (Socket A) 2200+ BOX	15.490
Sempron (Socket A) 2300+ BOX	16.990
Semp. (S. 754 64 bit) 2600+ BOX	15.490
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	17.790
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	21.760
Athlon64 3000+ (939) OEM	29.190
Athlon64 3200+ (939) OEM	32.690
Athlon64 3200+ (939) BOX	44.590
Celeron-D 2.5GHz BOX	16.990
Celeron-D 2.6GHz BOX	17.990
Intel P4 3.0GHz Presc. BOX LGA	39.990

Videokártyák	bruttó
ABIT 9250 / X300SE(PCIE)	9.890/14.290
ATI 9550: ABIT/Sapphire	15.890/15.590
ABIT PCIE: X600Pro/X700Pro	20.990/33.490
MX 4000 / FX 5200	6.890/9.340
6600GT GigaByte: AGP/PCI-E	42.990/40.990

Asztali DVD-DivX lejátszók	bruttó
Mercury 3830	12.990
Airis L103	14.500
Yamada 6700	15.990

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512 MB Brand	5.290/9.850
DDR400 512: Kigston 5év	13.890
DDR400 512: KingMax 3év	12.190
PenDrive 128/256 MB	2.690/3.850
PenDrive 512MB/1GB	6.750/12.570
SD Kingst. 256/512/1G	4.790/7.790/13.590
MMC 128/256/512/1G	2.820/4.290/7.290/12.690
C.F Kingst. 128/256/512	3.450/4.850/7.990

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	10.690/12.250
Maxtor (8M) 80/120/160	13.250/16.090/17.390
Maxtor (8M) 200/250	19.790/27.990
Maxtor (SA)120/160/200	17.050/18.490/20.550
Sams. (2M)40/80 (3 év garancia!)	11.790/13.190
Sams. (8M)80/120/160 (3 év garancia!)	14.290/18.790/20.390
Sams. (8M) 200/250 (3 év garancia!)	22.190/26.790
Sams. (SA)80/120/160 (3 év garancia!)	14.590/18.890/20.490
Sams. (SA)200/250 (3 év garancia!)	23.690/28.890
Seagate(8M) 120/160/200	18.090/19.390/22.450

Szoftverek	bruttó
Win XP OEM: Home / Prof.	22.990/36.790

Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): KW7 / AX8	12.490/22.290
ABIT(2év): KN8 Ult. /AN8 Ult.	25.690/30.990
ABIT(2év): IC7 / IC7G	25.890/33.270
ABIT(2év): IS7E2/IS7E2G	17.790/18.790
ABIT(2év): AG8	28.990
ASUS A8N-SLI/Asr. K7S41GX	30.350/8.890
Asrock K8NPgrade NF3	12.490
Gigabyte (2év):K8NSC/K8NF9	18.490/23.990

CD, DVD-írók	bruttó
CD-RW: LG / Toshiba	4.590/4.990
DVD-ROM: LG / Toshiba	4.290/4.490
LG 4165 OEM: fehér/fek.	9.770/10.590
NEC OEM: 3540 / 4550	9.750/10.620
Pioneer 110 fehér/fekete	10.590/11.390
Gigabyte GO-W1608A dob. (2év)	12.900

Wireless LAN	bruttó
Gigab. 108MBit: PCI/PCMCIA	5.390/7.990
Gigab. USB 54MBit	6.400
Gigab. Wls. Router 54MBit	12.850
Gigab. Wls. Router 108MBit	18.390

További részletek online árlistánkon!

APPLE iMAC G5

írta · Tarnok Zoltán, Joc

Az új iMac G5 nagyjából egy centiméterrel vékonyabb, mint elődje, ugyanakkor 15 százalékkal könnyebb is. Az új 17"-es modell 1,9, míg az új 20"-es változat 2,1 GHz-es PowerPC G5 processzorra épül. Mindkét modell alapkiépítésben tartalmaz SuperDrive meghajtót is, mely alkalmas DVD lemezek írására és saját DVD filmek készítésére is. Az 533 MHz-es DDR2 SDRAM tár 2,5 GByte-ig bővíthető, a merevlemez kapacitása legfeljebb 500 GByte lehet, a PCI Express buszra kapcsolt ATI Radeon X600 videó-vezérlő pedig 128 MByte dedikált videótárral rendelkezik. A csatlakozási lehetőségek terén is a legújabb technológiák kerültek az új iMac G5 modellekbe: 10/100/1000Base-T Gigabit Ethernet hálózati kapu, 54 Mbps sávszélességű AirPort Extreme vezeték-nélküli hálózati csatoló, beépített Bluetooth 2.0+EDR illesztő, összesen 5 USB kapu (melyek közül három USB 2.0) és két FireWire kapu. Az új iMac G5 modellek tartozéka a Mighty Mouse, mely programozható gombokat és többirányú pörgetőgolyót is kínál.

Az Apple új Front Row szoftvere és a mellékelt infravörös távirányító segítségével kényelmesen lehet a Mac média-szolgáltatásait kihasználni: iMovie filmeket, DVD-ket nézni, zenéket és podcast adásokat hallgatni az iTunes gyűjteményből, vagy diaporámát rendezni a barátoknak az iPhoto program digitális fényképgyűjteményéből. Az iChat AV szoftver segítségével, a beépített iSight kamera használatával, az új iMac G5 már kicsomagolás után készen áll a videókonferenciák lebonyolítására.

Minden új iMac G5 modell az Apple Mac OS X 10.4 "Tiger" operációs rendszerével és az iLife '05 digitális-életmód szoftverrel kerül forgalomba, valamint független fejlesztők programjaiból készült összeállítást is tartalmaz.

Az Apple megmutatja, hogyan kell média-PC-t csinálni

ASUS EXTREME N7800 GT

Úgy tűnik az Asusnál szeretnek érdekes videokártyákat tervezni. Nemrégiben számoltunk be a gyártó dupla lapkás nVidia GeForce 6800 Ultra kártyájáról, most pedig megérkezett az utód. Az új kártyán, – mint elődjén is – két vezérlő lapka található, mégpedig az nVidia legújabb sorozatából. Bár a lapkák nem a leggyorsabb GTX, hanem „csak" GT jelölésűek, együttes teljesítményük a világ leggyorsabb VGA vezérlőjévé teszi az Asus Extreme N7800 GT duál-t. A kártyán a grafikus magok fejenként 489 MHz-en, míg a memória 1358 MHz-es effektív sebességen repeszt. Ez óriási teljesítmény, több mint 27000 pontra elég 3DMark03, és több mint 11000 pontra 3DMark05 alatt. A kártyán nem található meg az nVidia újabb termékein látható SLI csatlakozó, mivel a két lapka eleve ezen technológia segítségével kommunikál a kártyán belül. Emiatt elvesztettük a lehetőséget két ilyen kártya összekötésére, de ezt szerintem senki sem bánná, ha cserébe megkaphatna egy darab Asus Extreme N7800 GT duál-t. Ennek valószínűsége egyébként meglehetősen csekély, mivel a gyártó limitált példányszámban küldi csak piacra és esetünkben ez a limitáltság mindössze kétezer kártyát jelent az egész világon.

A jelenlegi leggyorsabb

ACER n35 és iGO
mobil navigáció

Az Acer n35 kézi számítógép 2005 szeptemberétől megvásárolható az iGO GPS-navigációs szoftverrel együtt is. Az n35 GPS-szel felszerelt navigációs kézi számítógép beépített, 12 csatornás GPS-vevővel a megszokott multimédia és PIM (Personal Information Management) tulajdonságoknál többet kínál a felhasználóknak. Ez az autós navigációs rendszer autós töltővel és tartóval, beépített hangszóróval és 3, 5"-os, színes TFT-kijelzővel, valamint 8 órányi akkumulátor-üzemidővel rendelkezik.

Az Acer n35-öt előtelepített Microsoft® Windows® Mobile™ 2003 for Pocket PC Premium Edition operációs rendszerrel szállítják. A gép lelke a 266 MHz-es Samsung S3C2410 processzor, 32 MB flash ROM-mal (mely elegendő helyet hagy a további bővítéseknek) és 64 MB RAM-mal kiegészítve az alkalmazások és adatok kezeléséhez.

Az iGO GPS-navigációs szoftver a jelenleg elérhető legpontosabb Magyarország térképet tartalmazza. A 17 000 „hasznos helyet" tartalmazó adatbázisban többek között benzinkutak, autószervizek, bankautomaták, bevásárlóközpontok, szállodák és éttermek címei között kereshetünk név vagy távolság szerint. A látványos két- és háromdimenziós térképnézetek mellett magyar és angol nyelven beszélő navigátor segíti a tájékozódást. Az iGO GPS-navigációs szoftvernél nincs szükség telepítésre és internetes regisztrációra, az SD-kártya behelyezése után a szoftver azonnal útrakész.

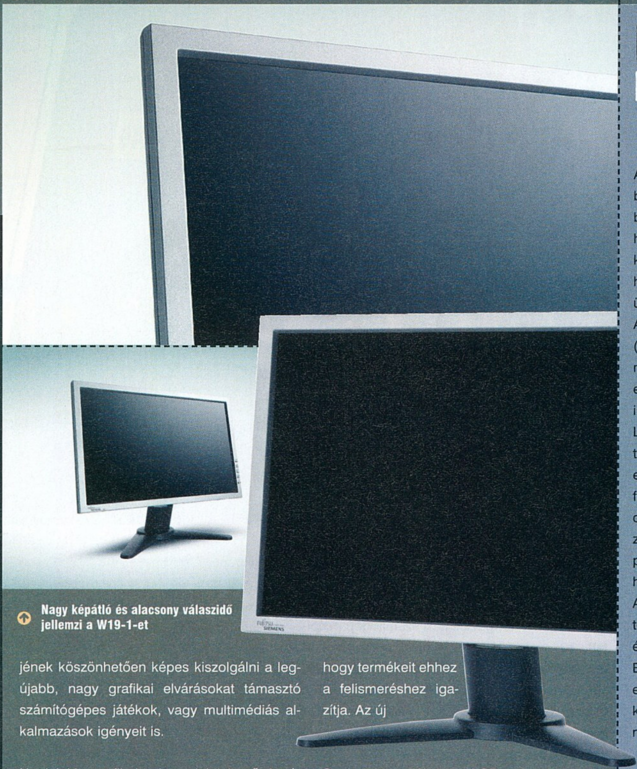
Az „elkerülés" funkció használatával a felhasználó kizárhatja a tervezett útvonalból az akadályokat és a forgalmi dugókat. A bejárt útvonalak elmenthetők, újranézhetők, illetve visszajátszhatók. A kedvenc úti célok saját listába, csoportokba rendezve, egyedi ikonokkal tárolhatók el.

Az Acer n35 2 év szervizgaranciával kerül forgalomba (amelyből az első év nemzetközi utazógarancia).

FUJITSU SIEMENS Scaleoview
W19-1

A Fujitsu Siemens Computers bemutatta legújabb nagyfelbontású síkképernyős, szélesvásznú LCD monitorját. A 19 hüvelykes, 16:10-es képarányú megjelenítővel rendelkező monitor alacsony válaszidejének köszönhetően képes kiszolgálni a legújabb, nagy grafikai elvárásokat támasztó számítógépes játékok, vagy multimédiás alkalmazások igényeit is.

Napjainkban a filmipari trendek jelentős hatása szórakozási szokásainkra elsősorban a szélesvásznú mozik elterjedésében érzékelhető. A szélesvásznú képarányok térhódítása nem kizárólag egy újabb divatirányzat előretörését jelentik, magukban rejtik a gyártók kutatásainak eredményeit, felismerését annak, hogy a 16:10 képarány az emberek számára könnyebben kezelhető, kellemesebb megfigyelési élményt biztosít. Ezt a megfigyelést alapul véve a filmiparon kívül, újabb és újabb játékfejlesztő, grafikai szoftergyártó dönt úgy, hogy termékeit ehhez a felismeréshez igazítja. Az új Scaleoview W19-1 LCD-képernyővel a felhasználók korlátok és minőségi kompromisszumok nélkül élvezhetik az új irányzat előnyeit. A monitor 1440x900 képpontos felbontással, 300cdm/m^2 fényerővel, 500:1 kontrasztaránnyal, 8 ms-os válaszidővel illetve 130°/150° függőleges és vízszintes láthatósági szöggel rendelkezik.

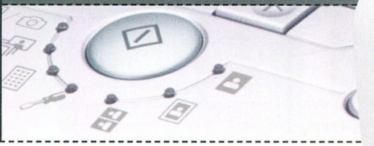


Nagy képátló és alacsony válaszidő jellemzi a W19-1-et

EPSON PICTUREMATE 100

Az Epson új, fotónyomtatóját kifejezetten mobil használatra tervezték, így gazdája szinte bárhova magával viheti és nyomtathat vele. A hordozhatóságot hangsúlyozza a készüléken elhelyezett fogantyú, valamint az a tény, hogy választható lítium-ion akkumulátorról is üzemeltethető.

A digitális fényképezőgéppel készült fotók (többek között) a PictureMate 100 beépített memóriakártya olvasóján keresztül érhetők el. A fényképek megtekintése, kiválogatása illetve egyszerű szerkesztése a 1,5" méretű LCD kijelző és a kezelőgombok segítségével történik. Egy átlagos fotó kinyomtatása mintegy másfél percet vesz igénybe, a (tintát és fotópapírt tartalmazó) Epson Picture Pack csomag használatával egy kép költsége hozzávetőleg 75 Ft-ra jön ki. A tájképek illetve portrék automatikus feljavításához alkalmazható az Epson PhotoEnhance technológiája. A PictureMate 100 támogatja a PictBridge technológiát, valamint kompatibilis a DPOF és Print Image Matching III szabványokkal. Emellett opcionális Bluetooth adapterrel is kiegészíthető, így a bluetoothos telefonokkal készített képek is viszonylag könnyen kinyomtathatók vele. További érdekes szolgáltatás a biztonsági mentés, amellyel a memóriakártyák tartalma külső CD vagy ZIP meghajtóra másolható.



textboy
www.textboy.hu

Legyél te is EGYÉNISÉG!

AKCIÓÓÓÓÓ!!!! FANTASZTIKUS ÁRLESZÁLLÍTÁS! *

ÁRLESZÁLLÍTÁS -50% FOR SALE

Top Csengőhangok

	polifon	mono
50 Cent ft. Olivia - Candy Shop	PG190801	PG93474
A profi (Ennio Morricone)	PG190167	PG92497
Arash - Boro Boro	PG190751	PG93514
Armand Van Helden - My My My	PG190791	PG93428
Backstreet Boys - Incomplete	PG190787	PG93509
Benassi Bros ft. Sandy - Illusion	PG190713	PG93239
Black Eyed Peas - Don't Phunk with My Heart	PG190756	PG93515
Britney Spears - My Prerogative	PG190794	PG93429
Crystal - Hajnali fény	PG190796	PG93419
Danzel - Pump It Up	PG190798	PG93420
Desperado - Ég veled!	PG190799	PG92901
Destiny's Child - Girl	PG190759	PG93516
Eric Prydz - Call On Me	PG190901	PG93414
Eros vs Spigiboy - Valami véget ért	PG190902	PG93401
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	PG190903	PG93492
Good Charlotte - I Just Wanna Live	PG190904	PG93446
Green Day - Boulevard of Broken Dreams	PG190674	PG93435
Green Day - Holiday	PG190763	PG93517
Gwen Stefani - What You Waiting For	PG190905	PG93436
Hooligans - Királylány	PG190906	PG92599
Hooligans - Szabadon	PG190765	PG93481
J.Lopez - Jenny From The Block	PG190566	PG91866
Jay Dee - Plastic Dreams 2003	PG190725	PG93247
Jennifer Lopez - Get Right	PG190907	PG93456
Junior Jack - Stupiddisco	PG190727	PG93240
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG93486
K-Maro Femme Like You	PG190766	PG93472
Linkin Park - Breaking the Habit	PG190591	PG93116
Macskajaj (Goran Bregovic)	PG190166	PG92490

Színes hátterek

PG184488 · PG180227 · PG180630 · PG183462 · PG184195 · PG184262 · PG184319 · PG184473

PG184505 · PG184802 · PG184818 · PG184945 · PG186037 · PG186039 · PG186040

PG186043 · PG186045 · PG186047 · PG186049 · PG186050 · PG186051 · PG186057

PG186059 · PG186060 · PG186061 · PG186062 · PG186063 · PG186066 · PG186070 · PG184461

PG186071 · PG186072 · PG186075 · PG186077 · PG186079 · PG186085 · PG186086 · PG186087 · PG186088

PG186091 · PG183588 · PG186096 · PG186098 · PG186102 · PG186109 · PG186112 · PG186117

PG183591 · PG186123 · PG186127 · PG186128 · PG186129 · PG186137

PG186139 · PG186141 · PG186144 · PG186145 · PG186162 · PG186164 · PG183586

Java játékok

BABUMM
Beszólt a szomszéd? Rúgd le focilabdával, vagy törd ki az ablakát! A legjobb utcai focis játék mobilra!
PG170035

MY MOBILE POCKET
Van élet a mobilodban! Válassz 14 karakter közül – legyél sportoló, üzletember vagy szakács, rendezd be otthonod, szerezz barátokat, és legyél sikeres!
PG170040

NUTRONICK
2240: a földönkívüliek megérkeztek hozzánk, és elfoglalták egy csillagközi űrhajónkat. Csak Neutro Nick tudja megmenteni a legénységet – és vele az egész világot!
PG170040

JAMAICAN DICSTA
A legújabb kalandjátékban egy jamaicai rasta vagy – add és vedd a lemezeket, szerezz ruhákat, csajozz, hallgasd a pletykákat és legyél te a következő zenei mágnás!
PG170038

JETI PGORT 2.
A sikeres Yeti sorozat 2. részében tovább hajigálhatod a pingvineket változatos körülmények között!
PG170046

DEVILS KITCHEN
Te vagy az Ördög – mit főzöl ki a nagymamádnak? Egy kis körmös spagetti? Chili szemgolyókkal? A nagyi kedvenc receptjeiért extra pontokat kapsz!
PG170036

Logók - Képüzik

PG65012 · PG65424 · PG65629 · PG65729

PG65805 · PG66351 · PG70198 · PG73820

PG102832 · PG103027 · PG103665 · PG103674

PG104155 · PG104292 · PG104308 · PG104460

Hogyan tölts le!

Info: SMS-ben küldd PG183592 és 1795

már a telcsiden is menetelnek!

Színes háttér - Csengés - Logó/képüzi - 1795

Mini Mozi - Java Játék - 06-90-629-333

Találj társat SMS-ben!

TeleMedia Kft. 06-1/455-7204

Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek! Az SMS díja csak 76 Ft+19 Ft áfa

Mini Mozik

PG188031 · PG188059 · PG188062

PG188957 · PG188100 · PG188161

HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SX) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • **SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE!** A többszólamú csengőhangok, színes háttérképek logó és csengés: 400 Ft+100 Ft áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel, illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! • Polifónikus csengés, mini mozi, java játék, színes háttérkép csak aktivált wappal tölthető le! • A mini moziknál és java-s játékoknál az sms díja 799 Ft+200 Ft áfa/sms • JAVA-s játékok csak az arra alkalmas készülékekre tölthetők le • A http://wap.texyboy.hu/jaték WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak! • JAVA játékot és polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

*** az árleszállítás a színes háttérképekre és a polifónikus csengésekre vonatkozik!**

Küldd el SMS-ben a PGHOR kódot és születésed évét, hónapját és napját a

06-90-622-522-RE ÉS NAPONTA SMS-BEN MEGKAPOD SZEMÉLYES HOROSZKÓPOD!

ha a születési dátumod pl. 1970. január 7., akkor ez legyen az SMS szövege: PGHOR 1970 01 07
SMS ára: 160 Ft+40Ft áfa/fogadott SMS
Minden elküldött SMS alapdíjas

Ügyfélszolgálat: 061-455-72-84, TeleMedia Kft.
A szolgáltatás csak Pannon, illetve T-Mobile hálózatból érhető el!
A szolgáltatás lemondásához elég elküldened a STOP PGHOR parancsot a 06-90-622-522-re

PHILIPS SHOQ BOX

A Philips új MP3 lejátszója elsősorban beépített mini hangszóróival igyekszik felhívni magára a figyelmet. A 80-as években népszerű nagydarab kazettás magnók – az ún. „gettoblasterek" – látványvilágát idéző lejátszó 256MB beépített NAND flash memóriával rendelkezik. Ez nem túlságosan sok, de elegendő hozzávetőleg 8 órányi zene (60 átlagos 128 Kbites MP3 vagy 120 átlagos 64 Kbit-es WMA tömörítésű szám) tárolására. Az említettek mellett a ShoqBox az online áruházakból letöltött, másolásvédett (DRM) tartalmakkal is megbirkózik. Az MP3-ak legfeljebb 320 Kbit/s tömörítésűek lehetnek, de a változó bitrátával készült anyagok sem okoznak gondot, a WMA-k esetén 192 Kbit/s a felső limit.

A ShoqBox funkcionalitását az ébresztőóra és a beépített, 10 állomás tárolására alkalmas FM rádió egészíti ki. A beépített akkumulátor mintegy 10 órányi üzemidőre elegendő energiát biztosít. A lejátszóhoz külső jelforrást – pl. PC-t – is kapcsolhatunk, ekkor aktív hangszóróként használható az apróság. Említést érdemes az XSL Acoustics technológia, ami az aprócska hangszórók hangminőségét hivatott javítani jó minőségű anyagok (pl. titánium) alkalmazásával.

A készülék LCD kijelzője 5 soros, 128x96 képpont felbontású, a készülék memóriája USB 1.1 porton keresztül tölthető fel.

Modern ébresztőóra

SONY
CYBER-SHOT DSC-N1

A Sony új 8 megapixeles fényképezőgépének legérdekesebb újdonsága a – megszokottnál jóval nagyobb – 3" méretű, 230 ezer képpontos LCD kijelző, ami ráadásul érintőképernyőként is funkcionál. A gép nagy hangsúlyt helyez a képek bemutatására is. Fotóalbum funkciójával automatikusan képes 500 VGA felbontású kép automatikus tárolására, majd azokat zenei aláfestéssel és effektezett képváltásokkal megjeleníteni. A gép Carl Zeiss Vario Tessar objektívvel rendelkezik, melynek gyújtótávolság tartománya (hagyományos 35mm-es filmes formátumra átszámítva) 38-114mm-nek felel meg, fényereje pedig f/2,8-f/5,4 – így megfelel az átlagos felhasználói igényeknek. A képek érzékelését 8 megapixeles, 3264x2448 képpont felbontású, 1/1,8" méretű Super HAD CCD-re bízták. A zársebesség 30 és 1/1000mp között változhat, érdekesség, hogy a zár késleltetése mindössze 9 ezred mp. Az érzékenység ISO 64 és 800 között változtatható, fénymérési módból 3-félét kínál a gép: középre súlyozott, több szegmenses és szpot. Az expozíció korrekció a megszokott +/- 2 Fé tartományban állítható, a szintén általánosnak számító 1/3 Fé lépésközzel. A fényképezést a különböző szituációkhoz programozott módok (tájkép, tengerpart, tűzijáték, stb.) és a fehér-egyensúly manuális állítási lehetősége igyekszik egyszerűbbé tenni.

A képfeldolgozást a Sony Real Image Processor áramköre végzi, ez a gyártó szerint pontos színvisszaadást és gyors reakcióidőket eredményez. A fotók – lévén Sony gépről van szó – természetesen Memory Stick (Pro és DUO Pro) kártyákon tárolódnak.

AZ ÉN MOBILOM STARLOGO

MONO CSENGÉS: Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545 –re! WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, JAVA JÁTÉK, MOBIL VIDEÓ): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférésed és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono és polifónikus csengések 06-90-635-545

Top 10	mono	polifónikus
Daniel Hope - Love and pride	PC28778	PC37577
Oláh Ibolya - Magyarország	PC28899	PC33784
Bartók Krisztián - Forradalom	PC28848	PC37683
Rómeó és Júlia	PC28487	PC37147
50cent - Candy shop	PC28737	PC37545
Spy the gost - Éjjel érkezem	PC28712	PC37349
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	PC28717	PC37464
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC28853	PC37693
Kistehén Táncz. - Szájber gyerek	PC28753	PC37569
Dj. Tiesto - Adagio for strings	PC28832	PC37652

Dance - Trance - Techno	mono	polifónikus
Arash - Boro boro	PC28777	PC37576
Daft Punk - One more time	PC28549	PC37815
Danzel - Pump it up	PC28477	PC37180
Danzel - You are all of that	PC28738	PC37547
Dj Szatmári-Jucus - Égess el	PC28708	PC37218
Dj Tiesto – Forever today	PC28683	PC37466
Dj Tiesto - Rain down me	PC28709	PC37522
Dj Tiesto - Traffic	PC28540	PC37041
Dune - I can't stop raving	PC28826	PC37763
Erős vs Spigiboy - Rég várok valakire	PC28852	PC37692
Fatboy Slim - The joker	PC28741	PC37548
Groove Coverage - Runaway	PC28684	PC37468
Infernal - From Paris to Berlin	PC28876	PC33742
Jan Wayne - Here I'm send me	PC28466	PC37746
Junior Jack - Stupidistico	PC28537	PC37165
Karányi - Álomszép	PC28873	PC33733
Naksi-Brunner - Budapest száll	PC28493	PC37192
Naksi-Brunner - Rodina	PC28870	PC33726
Naksi-Brunner - Szivárvány	PC28681	PC37367
Peat Jr Fernando - Álmodj egy szebb	PC28871	PC33727
Peat ir Fernando - Végtelen nyár	PC28859	PC33707
Scooter - One always hardcore	PC28687	PC37469
Scooter - Shake that	PC28682	PC37288
Scooter - Suavemente	PC28780	PC37578
Unique - Itt vagy velem	PC28855	PC37698

R'n'B - RAP	mono	polifónikus
50 cent - Just a little bit	PC28856	PC33701
50cent - P.I.M.P.	PC28781	PC37425
Black Eyed Peas - Don't lie	PC28896	PC33777
K-Maro - Femme like you	PC28704	PC37513

Magyar POP	mono	polifónikus
Bella Levente - Csak a szíved kell még	PC28845	PC37678
Black II Black - Te vagy az akit a legj	PC28872	PC33731
Club 54 - Még egyszer	PC28483	PC37095
Crystal - Összetört a szívem	PC28792	PC37593
Dancs Anna-Ferry - Soha ne múljon el	PC28380	PC37874
Desperado - Add nekem az álmod	PC28830	PC37645
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	PC28568	PC37267
LL Junior - Rabszolgalány	PC28877	PC33743
Nox - Forogj világ	PC28822	PC37631
Rony - Árva fiú	PC28839	PC37665
Roy és Ádám-Oláh Ibolya - Valamit val.	PC28886	PC33767
Szabó Leslie - Utazás	PC28879	PC33745
United - Végső vallomás	PC28716	PC37533
V-Tech - Nem akarom újra	PC28639	PC37456

Mono csengés letöltésekor, írd a kód után készüléked típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. (Pl. PC28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokiára és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. **Dallamként is letölthetők:** SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

Valódi csengések 06-90-629-444

HANGEFFEKTEK	
babanevetés	PC16147
báránybégetés	PC16023
baromfiudvar	PC16151
Batman - Joker nevetése	PC16144
Batman - Szárnysuhogás	PC16146
Batmobil	PC16145
böfögés (kislányos)	PC16098
böfögés (szörny)	PC16097
brekegés	PC16021
chopper beindul	PC16148
chopper távolodik	PC16149
chopper üresjárat	PC16150
cicanyávogás	PC16110
cross motor gyorsul	*PC16913*
cross motor nehéz terepen	PC16111
crossmotor - gázfröccsök	PC16017
FORMA 1 grand prix	PC16140
gépelés írógépen	PC16027
hurrikán	PC16182
I'm your Dj	PC16984
kacsahápogás	PC16022
kispuki	PC16177
klasszikus vekkerhang	PC16096
kutyaugatás	PC16095
lány - fuck me	PC16985
lány elélvez	PC16025
lány-csoportos orgazmus	PC16018
Lenin hangja	PC16051
lézerpisztoly	PC16113
madárcsicsergés	*PC16179*
malacröfögés	PC16049
nagypuki	PC16178
női nyögés	PC16024
nyerítés	PC16114
Porsche	PC16026
Racemotor ducati	PC16142
rugó hangja	PC16115
Star Wars Lézerkard	*PC16048*
streetracing	PC16141
szellentés	PC16019
szexparty	PC16180
szurkolói keménymag	*PC16181*
vadmacska támad	PC16152
Wc-öblítés	PC16020

MAGYAR ZENÉK	
Bonanza B.-Live - Valami véget ért	PC16039
Anima Sound System - Tekerd	PC16086
Edda - A hűtlen	PC16044
Edda - Elhagyom a várost	PC16154
Edda - Éjjel érkezem	PC16010
Edda - Gyere őrült	PC16986
Edda - Kölyköd voltam	PC16155
Emil Rulez - Zazie az ágyban	PC16045
Ganxsta - Gerilla Funk	PC16032
Groovehouse - Ha újra látom	PC16037
Irigy H. - Becsi-becsi-nálok	PC16012
Irigy H. - Nem élhetek pia nélkül	PC16013
Irigy Hónaljmirigy - Numerakirály	*PC16004*
Irigy H. - Száz utasnak 50 a fele	PC16014
Lajcsi - Majd ha nékem sok pénzem	PC16158
Lajcsi-Emilio - Quando, quando	PC16040
LGT - Ringasd el magad	PC16988
LL Junior - Fullon vagyok	PC16015
LL Junior - Gettósztár	PC16041
Való Világ	PC16035

Náksi-Brunner feat. Myrtill - Mindenki PC16163
Peat Jr. and Fernando - Végtelen nyár PC16164
Tranzident feat. Cyk B - Budapest Parade 2005 ... PC16165

DANCE	
A Studio - S.O.S.	PC16100
Bárány-Jován - Perfect harmony	PC16042
Bon Garcon - Freek you	PC16130
Daniel H.-Paul K. - Love and pride	PC16131
Danzel - Pump it up	PC16000
Danzel - You are all of that	PC16101
Dj Szatmári-Jucus - 100 évet vár.	*PC16153*
Dred - Csak a hold	PC16132
Erős vs. Sp.boy - Rég várok valakire	PC16134
Erős vs. Spigiboy-Fresh - Karnevál	PC16133
Fresh - Félig ördög (Erős, S.boy)	PC16088
Global Deejays - What a feeling	PC16135
Hamvai P.G.-Hauber - A vágy k.	PC16136
Infernal - From Paris to Berlin	PC16157
Karányi - Álomszép	PC16137
Kistehén t. - Szájber gyerek	PC16987
Michael Gray - The weekend	PC16105
Pierrot-O. Szonja - Time after time	PC16034
Room 5 - Make luv	PC16107
Salome de Bahia - Taj Mahal	PC16989
Spigiboy - Éjjel érkezem	*PC16038*
Spy the gost - Arena	PC16160
Spy the ghost - Its time to disco	PC16094

SLÁGEREK	
Cserháti Zs. - Különös szilveszter	PC16092
Hernádi Judit - Sohase mondd	PC16093
Hofi - Hofélia - S modell	PC16089
Hofi - Macska d. - Okosabban kéne	PC16091
Hofi - Piál a föld	PC16011
Hofi-Koós - Macska d. - Ott a farka	PC16103
Hungária - Csavard fel a szőnyeget!	PC16003
KFT - Afrika	PC16138
Máté Péter - Zene nélkül mit érek	PC16005
Omega - Petróleum lámpa	PC16016
Szécsi Pál - Gedeon bácsi	PC16007
Vámosi János - Csinibaba	PC16109
Zámbó J. - Ugye nem adod fel	PC16161
Zámbó J. - Valahol bús dal szól	PC16162
Zalatnay S. - Nem vagyok én apáca	PC16009

KÜLFÖLDI ZENÉK	
Beethoven - Für Elise	PC16030
Beethoven - Symphony No.9	PC16043
Canción del Mariachi	PC16033
Gershwin - Rhapsody in blue	PC16156
Milk and Sugar - Love is in the air	PC16006
O-Zone - Dragostea din tei	PC16001
Panjabi MC - Yogi	PC16031
Vivaldi - 4 évszak	PC16008

INDULÓK	
A Szovjetunio himnusza	PC16029
Amuri partizánok	PC16084
Internacionálé	PC16104
Köszönjük néked Rákosi elvtárs	PC16085
Mint a mókus fenn a fán	PC16106
Poljuska	PC16159

Színes háttérképek 06-90-635-545

PC660033	PC660036	PC660053	PC660099	PC660127	PC660128
PC660177	PC660220	PC660225	PC660226	PC660229	PC660305
PC660342	PC660364	PC660421	PC660438	PC660538	PC660540
PC660596	PC660598	PC660609	PC660613	PC660628	PC660629
PC660630	PC660632	PC660638	PC660640	PC662215	PC662219
PC662231	PC662232	PC662234	PC662235	PC662236	PC662237
PC664230	PC664231	PC664232	PC664233	PC665062	PC665065
PC665069	PC665077	PC665078	PC665079	PC665081	PC665088
PC665443	PC665456	PC665457	PC665477	PC665480	PC665481

Szexi háttérképek 06-90-629-444

PC660056	PC660058	PC665067	PC665072	PC668000	PC660062
PC668017	PC668018	PC668065	PC668083	PC668103	PC660070

Mobil videó 06-90-629-444

PC823473	PC823474	PC823477	PC823480	PC823497

JAVA játékok 06-90-629-444

Játék	Kód
Turbo Camels (2 db SMS)	PCGAME 61601
Collision Course 2004 (2 db SMS)	PCGAME 69085
Dragon Island (2 db SMS)	PCGAME 24175
Cras'n'burn Turbo (2 db SMS)	PCGAME 80533
Racing Fever 2 (2 db SMS)	PCGAME 31413
Fruit Machine 2 (2 db SMS)	PCGAME 79421
Stalk'N'Shoot (2 db SMS)	PCGAME 39581

Az itt felsorolt Java játékok készülékei: Nokia 2650, 3100, 3120, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250(i),7260

Mono csengés, polifónikus csengés, színes háttérkép, bruttó 500 Ft /SMS. Valódi csengőhang, szexi háttérkép, mobil videó, Java játék bruttó 1000 Ft /SMS. További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

iPOD nano

Nanotechnológia

írta · Grag5

Az Apple iPodok már az első generáció óta az mp3 lejátszók császárainak számítanak – és úgy tűnik, ez a legújabb modellel csak még nyilvánvalóbbá vált. Már sok olyan „hiteles elemzést" hallhattunk, miszerint az iPod uralmának befellegzett, az iPod halott és a többi – nos, ez továbbra sem igaz, sőt talán csak most kezdi meg igazi diadalmenetét...

Az idén megjelent iPod Shuffle után mindenki azt hitte, kisebbet, megdöbbentőbbet, formabontóbbat már nem tud készíteni az Apple – nos ők alaposan tévedtek. A világ legnagyobb számban eladott mp3 walkmanjét, az iPod Minit rengeteg rivális próbálta meg több-kevesebb sikerrel lemásolni, ám az eladási adatok egyik esetben sem közelítették meg az Apple-ét. A cég az egyre nagyobb harc láttán egyszerűen megszüntette ezt a modellt és egy egészen egyedi, versenytárs nélküli változatot készített az iPod Nano személyében. A Nano hű a nevéhez: kicsi, könnyű és megdöbbentően sokat tud. Az alig több mint fél centi vastag (8,9x4x0,7mm), pillekönnyű (42g) lejátszót a már megszokott, ám elődeinél némileg kisebb átmérőjű érintőpaddal vezérelhetjük. Ekkora helyre nehéz lett volna megfelelő kapacitású, miniatűr merevlemezt zsúfolni, így az Apple a flash memóriát választotta. Az évek során ennek a tárolófajtának rohamosan növekedett a kapacitása, ára pedig épp ellenkező irányban száguldott. Az iPod Nanoba így megfizethető áron sikerült 2, illetve 4 GB memóriát építeni, ami a legtöbb felhasználó számára elegendő mennyiség. A színes LCD kijelzők is sokat fejlődtek, így nem volt kérdéses: a Nanóban is ezt kell alkalmazni. A 176x132 pixeles, fehér háttér-világítású kijelző megfelelően éles, kontrasztos képet ad, keveset fogyaszt és feladatához mérten elegendően gyors is.

A Nano a zenék lejátszásán felül az iPod Photo tulajdonságait is örökölte, így szinte az összes ismert képformátumot képes megjeleníteni. Ezt külön menüpont alatt találjuk, ahol témák szerint rendezve, azokon belül pedig miniatűrökként látatjuk a képeket – amik közt kinagyítva az érintőpaddal váltogathatunk. Az új vezérlőchipnek és a gyors flash memóriának köszönhetően mindezt várakozás nélkül, igazán sebesen végzi, így a képnézegetés ténylegesen hasznos, plusz funkció a Nanóban.

Az iPod Nano megfelel a már megszokott magas minőségi követelményeknek, így már a fém-műanyag borítású lejátszó kézbevételekor érezni, hogy luxus kategóriájú termékkel van dolgunk. Ahogy mérete, a Nano súlya is elhanyagolható, ám használata nagyobb kezűeknek is könnyű, kényelmes, a színes kijelző pedig nagyon sokat dob a kinézetén.

A zeneszámok és képek feltöltése a már megszokott USB 2.0 adatkábelen történik (ezzel a FireWire-től végleg elköszönt az Apple), így a legtöbb, dokkolón keresztül csatlakozó kiegészítő használható a Nanóval is, csupán a fülhallgató csatlakozója került a készülék aljára. Sajnos ennek következtében eltűnt a távirányítós vezérlés, amit néhány kiegészítő igényel, ám az Apple tervezőinek nem volt más választása a kis vastagság és a felül található, viszonylag nagyméretű kijelző miatt. Az Apple a Nanót egyelőre két színben kínálja, a már védjeggyé vált fehér mellett ezúttal feketében – ráadásul a Nano szoftvere immár tud magyarul is.

Az iPod Nanóval az Apple újfent meglepte az mp3 piacot, és a hónapok óta töretlenül magas eladási adatok is jól mutatják, ez a meglepetés igencsak kellemesen sikerült. Hogy mit hoz a jövő? Hamarosan bemutatják az első videólejátszásra is alkalmas iPodot, ami mellett persze a tisztán zenelejátszóként funkcionáló Nano széria is megmarad, hiszen nem mindenkinek van szüksége videólejátszásra utazás során (vagy már beszereztek egy Sony PSP-t). Ezen a vonalon 2006 elejére ígérik a nagyobb, 6 és 8 GB-os modelleket és a valamivel fejlettebb akkumulátort – ahogy azt anno az iPod Mini esetében is láthattuk. ■

Küldd el magadnak másik telefonról

Használd anyádét!

Minden mobil extra csengőhangot, képet vagy játékot elküld-hetsz a barátodnak, barátnődnek! Hogy?! Küldd el SMS-ben a választott kép, hang vagy játék megadott kódját majd egy szóközt, számát ismét szóköz, végül annak a telefonszámát, akinek szeretnéd elküldeni az extra terméket.

ÚJDONSÁG!

Másik telefonra csengés vagy kép küldése szintén csak 1 SMS áráért elérhető, ha most küldöd.

Ne habozz, próbáld ki!

Így rendelj!

Válaszd ki a megrendelni kívánt terméket. Küldd el SMS-ben a felette található kódot és a termék kódszámát a megadott SMS számra. Ne felejts el szóközt rakni a kód és a kódszám közé (pl. ilyet kell bepötyögnöd: SZB 11785).

1785

Ha más telefonra szeretnéd küldeni, akkor ezek után még annak a telefonszámát is be kell írnod akinek küldöd. Ezt a számot a 36-al kezdd -ez Magyarországot jelenti- majd a körzetszám -ami 20, 30, v. 70- és jöhet a szám. (Pl: SZB 11785 36301234567). a 36 elé NE! üss "+" jelet!!!

Így rendelj!

Polifonikus csengések

kód és SMS szám: **PCP xxxxx --> 1785**

Letöltés 400 Ft + ÁFA

Techno / House

Spy The Ghost	It's Time To Disco	10857
Goldfrapp	Oh La La	10859
Karányi	You Delight	10891
Náksi vs. Brunner	Mindenki!	13841
Szeifert vs. Krash	Emotion	17524

Rock

The Rasmus	No Fear	10888
Green Day	Wake Me Up When September Ends	10890
Disco Express	Plaza angyal	10895
Hooligans	Nőben a boldogság	14140
him	Wings of a Butterfly	14141
Franz Ferdinand	Do You Want To	13839
Machine Mouse	Az ajtó nyitva áll	10881
Zorall	Valami véget ért	16129
Kowalsky meg a Wega	Aki mer, az nyer	16132

Rap / Hip- Hop

TL.L. Junior	Rabszolgalány	10876
The Game	Dreams	10880
50 cent	Candy Shop	10877
Ogli G	Szerelmes leszel	17525

Pop

Pápai Joci	Ne nézz így rám	14138
Ben Moody ft. Anastacia	Everything Burns	14143
craig david	All the way	10872
Arash	Temptation	10873
Club 54	Csukd be a szemed	10874
Lee Ryan	Army of Lovers	10882
James Blunt	You're Beautiful	10883
Heaven Street Seven	Hangerő	10884
Gwen Stefani	Cool	10885
Black Eyed Peas	Don't Lie	10886
Erdőhegyi Brigitta	Kis meglepetés	17528

Funk / RNB

Mario	Here I Go Again	10856
Joss Stone	Don't Cha Wanna Ride	10858
The Pussycat Dolls ft. Busta Rhymes	Don't Cha	10889
Akon	Belly Dancer	14144
Destiny's Child	Cater 2 You	13840
Rihanna	Pon De Replay	16130
L.L. Junior	Az éjszakát járom	16131
Gáspár Laci	Ma éjszaka	17527

Dance / Disco

Time	One Way Ticket	10887
Náksi vs. Brunner	Mindenki! (Parádé 2005)	10870
Groovehouse	Ébredj mellettem	10871
Deep Dish	Say Hello	10878
Peat Jr. & Fernando	Végtelen Nyár	10879

TOP 30

Zsidó örömdal	Shalom alechem	10762
Tankcsapda	Adjon az ég	1381
Children of Bodom	Warheart	1918
L.L. Junior	Rabszolgalány	10493
MVP	Roc Ya Body	10711
Filmzene	Macskajaj	1299
star wars	Main Theme	1315
Náksi vs Brunner	Csak 1 Nap Van	1293
Rony	Árva Fiú	10491
Náksi vs. Brunner	Rodina	10613
Tiesto	Love Comes Again	10752
Tiesto	Adagio for Strings	10710
Karányi	Álomszép	10713
Filmzene	Shrek (Stay Home)	10756
Mese	A nagy ho-ho-ho horgász	1471
The Rasmus	Guilty	1929
Audioslave	Be Yourself	10533
Belga	Az a baj	2061
The Game ft. 50 Cent	This Is How We Do	10584
Ogli G ft. Yank-e	High Rollars	10585
The Game	Hate It or Love It	10523
Eminem	Ass Like That	10633
Zanzibár	Érintés	1384
Arash	Boro Boro	10534
Shakira	La Tortura	10566
Akon	Lonely	10573
Crystal	Sosem múlik el	10616
Groovehouse	Ébredj mellettem	10635
Bartók Krisztián	Forradalom	10548
DJ Lotters	Hogyan tudnék élni nélküled	10630

Audio csengések

PCA xxxxx --> 06 90 629 000

Letöltés 799 Ft + ÁFA

Arash	Boro Boro	10081
K'maro	La Good Life	10096
Groove Coverage	Runaway	10255
Jan Wayne feat. Charlene	Here I Am	10256
Royal Gigolos	No Milk Today (Radio Mix)	10265
Scooter	Shake That! (Radio Edit)	10267
Sonique on Tomcraft	Another World	10269
Tiesto feat. Kirsty Hawkshaw	Just Be	10276
Vinylshakers	Club Tropicana	10327
Party Pimpz	Give It Up	10334
Jan Wayne	Mad World (Radio Edit)	10298
Sylver	Make It (Radio Mix)	10299
Richard Grey pres.	Gate 54.	10307
Aquagen	Girl (Uhh Uhh Yeah Yeah)	10233
Armand van Helden	My My My	10234
ATB	Ecstasy	10235
ATB	Marrakech (Airplay Mix)	10236
Benny Benassi	No Matter What You Do	10240
Benny Benassi	Love Is Gonna Save Us	10241
D.O.N.S.	Pump Up The Jam	10246
Rob Thomas	Lonely No More	10098
Seal	Love's Divine	10099
Garbage	Run Baby Run	10102
Rob Thomas	Something To Be	10103
My Chemical Romance	The Ghost Of You	10105
Rob Thomas	This Is How A Heart Breaks	10106
R.E.M.	Leaving New York	10107
Dorina	Instant nő	10002
Heaven Street Seven	Hangerő	10003
Rony	Árva fiú	10009
Splash	Elmúlt	10010
Stefano & Rita	Mindörökké (Non Amarmi)	10011
Unique	Itt vagy	10012
Zsédenyi Adrienn	Motel	10013
Zsédenyi Adrienn	Mindhalálig mellettem	10014
R.E.M.	Aftermath	10078
Garbage	Bleed Like Me	10080
K'maro	Crazy	10084
R.E.M.	Electron Blue	10085
Seal	Get It Together Chorus	10089
My Chemical Romance	Helena	10090

Audio csengést minden telefonra le tudsz tölteni, ami valóságos csengőhangokat is kezel.

Poli hangot letölthetsz és el is küldhetsz MINDEN polifonikus csengésű telefonra.

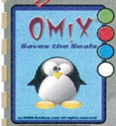
Java Játékok kedvezményes áron!

PCJ xxxxx --> 06 90 629 000

letöltés ára 799 + ÁFA

pcj 10129

újak



pcj 10160

pcj 10125

MADAGASZKAR

pcj 10168

pcj 10170

Crazy Frog Dancing

pcj 10118

pcj 10108

pcj 10155

pcj 10122

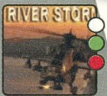
pcj 10149

Játékra alkalmas telefonok kódjai:

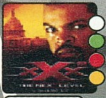
- (zöld) Minden színes kijelzős NOKIA
- (sárga) SHARP: GX10 GX10i GX20 GX30
- (piros) Motorola: T720 T722
- (kék) Siemens: S55 L55 M55 MC60 C60 SX1
- (fehér) SonyEricsson K700 T610 T630 Z600

pcj 10161

pcj 10163



pcj 10169



pcj 10126

pcj 10164

pcj 10154

Csengőhang- játék- letöltéséhez küldd a megfelelő kódszót, ami megtalálható a kategóriáknál, és a választott hang- játék- kódját szóközzel elválasztva a kód melletti telefonszámra! (pl. SZP 1138 a 1785-ös számra) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted. Figyelem aktív WAP hozzáférés szükséges!

Infó vonal: Digitania Rt (1) 328-5063 (normál hívás)

ATI RADEON X1800 XL

ATI RADEON X1000-ES GPU-K

A vörösök visszavágnak

írta · Martinm

A nyáron megjelent, és azóta sikeres nVidia GeForce 7 széria számos újdonságot hozott mind teljesítmény, mind szolgáltatások terén. Az ATI egy nehezen felderíthető tervezési hiba miatt sajnos elkésett a megjelenéssel, ami nagyjából egy negyedév előnyt jelentett riválisának...

A kanadai cégnek tehát valami igazán nagyot kellett alkotnia ahhoz, hogy újra fej-fej mellett lehessen az nVidiával úgy a felsőkategóriában, mint minden egyéb más szegmensben is. Az ATI X1000-es szériája az R5x0-es chipre épül, ami nem az előző generáció felpolírozása – a fejlesztők az alapoktól tervezték újra a GPU-t. A GeForce 7800GTX 24 pixel futószalagot és 8 vertex egységet tartalmaz, amihez 430 MHz-es mag, és effektív 1,2 GHz-es memóriasebesség járul. Ezt az ATI-nak az új, 90 nm-es gyártástechnológiával és a legújabb GDDR3-as chipek alkalmazásával sikerült messze túlszárnyalnia, így a csúcskategóriás X1800XT nem kevesebb, mint 625 MHz-es magfrekvencián dolgozik, amihez 512 MB-nyi 1,5 GHz-es GDDR3 memória kapcsolódik. A memóriavezérlőt is újratervezték az R500-as szériához, a belül 512 biten dolgozó (2 darab 256 bites csatorna) Ring Bus vezérlő továbbra is 256 biten kapcsolódik a memóriához, ám összesen 8 darab 32 bites csatornán, vagyis a párhuzamos adatmozgatás sokat gyorsult. Az 512 MB is általánossá vált, igaz, egyelőre csupán a legerősebb modell esetében.

Az Xbox360 grafikus alrendszerét (Xenos) is az ATI készítette, ám a PC-s egység sok tekintetben eltér ettől. Míg a Xenosban az egyesített shader-architektúra mellett eDRAM-ot is alkalmaztak, az R500-as szériában ezek nem találhatóak meg. Az X1800-as chipekben 8 vertex egységet és 16 pixel futószalagot (4 quadba szervezve) találunk. Ezeket a számokat direkt módon összevetni a riválís GPU-val nem helytálló, hiszen az ATI a pixelfutószalagokat egy Ultra Threaded Dispatch Processzorral kapcsolta össze, ami részfeladatokra bontja a beérkező shader programokat, ezáltal hatékony terheléselosztást tesz lehetővé. A teljes pontossággal dolgozó, 128 bites shaderek immár Shader Model 3.0 szabványúak, ráadásul az egyre népszerűbb (mértékkel használva gyönyörű) HDR renderelés mellett is képesek élsimításra, amire a GeForce 7 széria nem (minden esetben) alkalmas.

Az ATI mindig is híres volt gyönyörű képminőségéről és fejlett képjavító eljárásairól. Erre a legújabb GPU-ban is nagy hangsúlyt fektettek, így mindegyik kártya esetében élvezhetjük az Avivo képminőségért felelős egységet. Emellett a h.264 és az egyéb HD anyagok hardveres gyorsítása is megoldott, így nem kell 80%-on leterhelt 4+ GHz-es CPU-t szereznünk egy-egy nagyfelbontású videó lejátszásához. A 3D-s képjavító eljárásoknál maradt a maximálisan 6x-os antialiasing (a Temporal AA is), ami a gammakorrekción felül immár az átlátszó textúrákkal is elbánik. Akárcsak az nVidia Transparent AA-ja, az ATI Adaptive AA-ja is az átlátszósági adatokat használja fel ehhez, és míg a poligonoknál MSAA-t alkalmaz (Multi-Sampling AA), átlátszó textúrák esetében Super-Samplingre vált a tökéletes képminőség érdekében. Az anizotróp textúraszűrés is fejlődött: quality módban a betekintés szögétől függetlenül mindig tökéletesen éles képet kapunk még távoli részletek esetén is.

A CrossFire felemás bemutatkozását követően az X1000-es szériában már minden (az ATI által is elismert) hibát kijavítottak, így duálcsatornás DVI vezérlőt alkalmaztak, hogy megszűnjenek a felbontás- és frissítésbeli problémák. A duplakártyás üzemmódra minden X1000-es kártya képes, ráadásul az X1300-asok esetében nincsen szükség mesterkártyára sem. Az új Radeonok megjelenésében még a technológia és szolgáltatásbeli újdonságoknál is fontosabb, hogy az ATI minden erejét bevetve elkerülte a „paper launch"-ot, és az ígért megjelenési naptól kezdve kapható X1000-es kártya – még ha nem is mind október folyamán és Magyarországon.

A műszaki adatok és a néhány mérés fényében jól látszik: az ATI ugyan késett, ám nagyon jó chipet készített, amivel újra fej-fej mellett van a két nagy cég – innentől pedig csak rajtunk múlik, hogy a GeForce-okat vagy Radeonokat részesítjük-e előnyben. Következő számunkban minden részletre kiterjedő tesztet is olvashattok az új kártyákról!

GYÁRTÓ	Ati	nVidia
Típus	Radeon X1800XT	GeForce7800GTX
MÉRÉSI EREDMÉNYEK		
Far Cry - 1600x1200, VHQ, 4AA/8AF [fps]	65	55
F.E.A.R beta - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF (Soft shadows off/on) [fps]	112	106
DOOM3 - 1600x1200, HQ, 4AA/8AF [fps]	43	53

Spórolj 6 utat és bővítsd játéktáradat!

3990 Ft megtakarítás!

Válassz egy játékszoftvert a PC GURU előfizetésed mellé!

BATTLEFIELD 1942 Classic

FREEDOM FIGHTERS Classic

SIM CITY 4 Classic

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT Classic

FIFA 2004 Classic

NEED FOR SPEED UNDERGROUND Classic

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING Classic

ANNO 1503 Classic

BOND 007: NIGHTFIRE Classic

ARMIES OF EXIGO Classic

COMMAND CONQUER GENERALS Classic

BLACK & WHITE Classic

6 db PC GURU (legalább 6 teljes játékkal)

+ egy 3990 Ft értékű eredeti EA GAMES dobozos játék

15 066* Ft helyett most Neked csak 11 076 Ft!

(Ez az ár tartalmazza a féléves PC GURU-előfizetést)

Mit kell tenned?

Látogass el az ITmédiaBOLT-ba

Nyitva tartás:
hétfő-péntek: 9-20
szombat-vasárnap: 9-15

1067 Budapest, Teréz körút 47. - a Nyugatitól 2 percre

vagy rendeld meg on-line áruházunkban!

www.itmediabolt.hu

NYITV@ 0-24

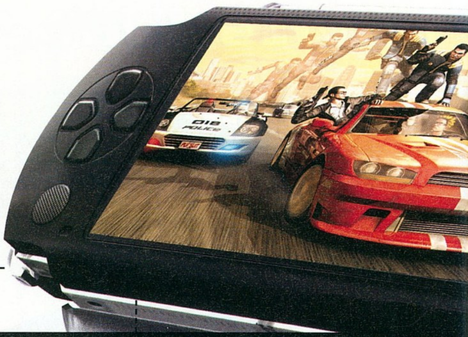
Ajánlatunk 2005. november 25-ig érvényes!

A játékot külön postázzuk, az utólagos cseréjére nincs lehetőség!

* 6 db PC GURU + a játék bolti ára.

SONY PSP

írta · Grath

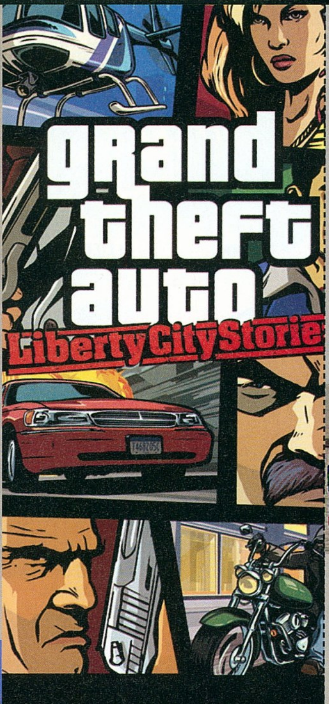


Ahogy közeledik az év vége úgy jönnek ki a jobbnál jobb PSP játékok. Jelen számunkban lerántjuk a leplet a PSP-s GTA-ról (teszt remélhetőleg a következő PC GURU-ban), teszteljük a Colin McRae Rally hordozható verzióját, az elképesztően látványos Pursuit Forceot és az eddig készült legjobb autós játékot a Burnout Legendset!

GTA LIBERTY CITY STORIES

Fejlesztő: ROCKSTAR LEEDS
Kiadó: TAKE 2

Mivel a kézikonzolos GTA nemsokára megjelenik, úgy gondoltuk, érdemes lenne összefoglalni, mit is kínál a Liberty City Stories. Először is: a GTA 3 városában járunk, három évvel az abban történtek előtt. Hősünk Tony Cipriani lesz, aki egy Salvatore nevű bandavezérnek dolgozik. A játékmenet a korábbi félelmeinkkel ellentétben abszolút szabad maradt: a város meghökkentően óriási és teljesen bejárható (bár a hidakkal lezárt részekre csak a sztori bizonyos pontjainak elérése után kavarodhatunk el), taxis, rendőrös, mentős és még ki tudja milyen extra küldetések érhetők el, szabadon öltözködhetünk, vásárolhatunk, no és persze bármelyik autót elköthetjük. A küldetések nagy átlagban kicsit rövidebbek lesznek, mint a konzolos vagy PC-s verziókban, de itt sem kell különösebb butításra számítani. A fantasztikus grafika (egyértelmű, hogy ez a legszebb kézikonzolos játék) egészen elképesztő munka eredménye: 150 programozó (!) két éven keresztül dolgozott a PSP-s engine-en. A rádióállomások is megmaradtak, valami embertelen tömörítési technika bevetésével tíz különböző csatornát hallgathatunk. A játék fő specialitása, hogy alapból lesz benne hatfős multiplayer lehetőség, 60 választható karakterrel, megvásárolható extra bónuszokkal, hét játékmóddal, rengeteg mészárlással, sok örömmel. Ja, és a fejlesztők beígérték, hogy a csurig feltöltött PSP-n négy órán keresztül játszhatunk vele!



COLIN MCRAE RALLY 2005 PLUS

Fejlesztő: SIX BY NINE
Kiadó: CODEMASTERS
Értékelés: ■■■■■■■□□□

Noha csak hét pontot adtunk rá, azt már az elején szeretném leszögezni, hogy a Colin McRae PSP-s verziója nem okoz csalódást a sorozat rajongóinak. Mi főleg az xboxos verziókat gyűrtük korábban, és ez egészen fantasztikus módon mindent tartalmaz a legújabb konzolos verzióból: ugyanolyan igényes a menü, ugyanazok a hangok, a pályák, az autók, a játékmenet. Pont ez utóbbi a legnagyobb baja is a programnak: a nem túl acélos PSP analóg kar gyászosan muzsikál, így az irányítás nehézkes, szinte lehetetlen nagyobb hiba nélkül végigszáguldani a pályákon. Szerencsére a játék elég jó ahhoz, hogy tovább próbálkozzunk (a PSP meg túl drága ahhoz, hogy szétzúzzuk a falon...), ráadásul az új ötperces futamok – direkt a kézikonzolos játékstílushoz készítve – nagyon jól sikerültek. Mivel a multiplayer módot csak ketten tudtuk kipróbálni (a maximum nyolc helyett), ennek teljes mélységét nem tudtuk felfedezni, az viszont igen jó poén volt, hogy wi-fin keresztül átküldhettük egymásnak a legjobb futamaink visszajátszásait.

PURSUIT FORCE

Fejlesztő: BIG BIG
Kiadó: SONY
Értékelés: ■■■■■■■■□□

Az előzetes képek alapján az általam legjobban várt PSP-játék a GTA mellett a Pursuit Force volt, amely a látottak alapján kenterbe vert több PS2-es autós játékot is. A végleges verzió megérkeztekor le is esett az állunk, ugyanis a játék valami egészen elképesztően jól néz ki. A Pursuit Force tulajdonképpen egy egyszerű autós-üldözős játék azzal az apró kivétellel, hogy a hajsza során bármelyik közelünkben lévő járgányra átugorhatunk (ez lehet helikoptertől motorcsónakig bármi!), és onnantól kezdve azzal folytathatjuk az üldözést. Ugyanezt megtehetjük az ellenséges járművekkel is, ám itt az ugrást követően ultrabrutális módon szanaszéjjel kell lőnünk az autóban ülő gengsztereket, akik különféle vezetési manőverekkel próbálnak „lerázni" minket (ilyenkor a D-paddel kell visszakapaszkodni az

autóra) vagy az ablakon kinyúlva próbálnak meg legéppuskázni minket, ami elől érdemes elhajolni. Az eszeveszett száguldás mellett lehetőségünk lesz gyalog, külső nézetből szembeszállni a gazfickókkal, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy ez a rész közel sem sikerült olyan élvezetesre, mint az autós üldözés, ami a technikai bravúrokból adódó döbbenetes képi világ mellett rendkívül változatosra sikeredett – bártan ajánljuk mind az autós, mind pedig az akciójátékok szerelmeseinek!

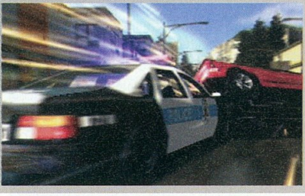
A Pursuit Force elképesztő képi világa kenterbe veri sok PlayStation 2-es játékét!

BURNOUT LEGENDS

Fejlesztő: EA CHERTSEY
Kiadó: ELECTRONIC ARTS
Értékelés: ■■■■■■■■■□

Kedvenc konzolos versenyjátékunk mindenképpen a Burnout-sorozat, éppen ezért örültünk a már igen régen bejelentett PSP-s verziónak. Aztán érkeztek a képek, a videók, és egyre inkább úgy látszott, hogy ez a verzió is zseniális lesz – és nagy szerencsénkre ez végül így is lett. A Legends lényegében az első három Burnout legjobb vonásait tartalmazza – onnan vannak a játékmódok, az autók és ami talán a legjobb: a pályák is. Az első rész tengerparti, alagutas helyszínei, a második epizód repteres, vagy a Burnout 3 autópályás helyszínei máig a legjobb versenypályák! A karrier mód elég hosszú elfoglaltságot nyújt – bár az öt versenyosztály megnyitása önmagában nem tart sokáig, az összes aranyérem és bónusz kocsi megszerzésével sokáig elleszünk. Aztán ott van a pontosan száz Crash pálya, ahol a minél nagyobb kár okozása a feladat (ez a hármas epizódban szereplő mókához hasonlít leginkább). A zenék elég felejthetők, a grafika viszont egészen elképesztő sebességű és minőségű. Igaz, helyenként képes

kicsit belassulni, máskor pedig a tereptárgyak kipakolásával késlekedik a masina, de ennek ellenére így is elképesztő kézben tartani egy ilyen játékot!



Áraink bruttó árak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Egér Razer Diamondback Salamander	12 990
Egérpad Razer eXact Mat	9 650
Egér Logitech MX1000 Cordless laser	15 000
Egér Logitech MX518 Gaming-Grade Optical	13 000
Headset Sennheiser PC110	3 500
Headset Sennheiser PC150	12 990
Headset Sennheiser PC160SK	19 999
Fejhallgató wireless Sennheiser RS 115-8	14 990
Fejhallgató Sennheiser HD 465	13 000
Logitech Formula Force GP force feedback	16 700
Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel	30 980
Joystick Logitech WingMan Extreme 3D Pro	8 200
Joystick Logitech WingMan Force USB	14 900
Joystick Saitek Cyborg EVO	8 500
KVM Switch TrendNet TK-205i 2 portos	5 500
TV tuner AVER Media TV CardBus Plus	19 400
TV tuner AVER Media TV BOX7 Live	19 300
TV tuner AVER Media AVerTV Hybrid+FM Cardbus	26 250
Arctic Colling ATI Silencer 5 Rev. 2 VGA hütö	6 999
Arctic Colling NV Silencer 6 Rev. 2 VGA hütö	6 200

vándor computer
Vándor Computer Kft.
1117 Budapest, Infopark sétány 1.
Telefon: (+36-1) 205-3590
E-mail: info@vcomp.hu
www.vcomp.hu

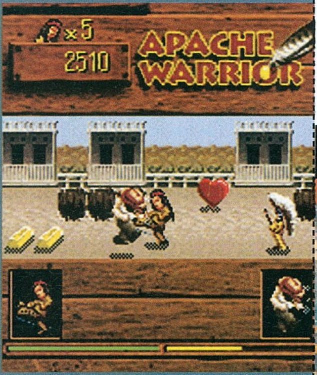
írta · Barny&LtB

MOBILJÁTÉKOK

APACHE WARRIOR

Fejlesztő: **Handy-Games**
Megvásárolható: **T-Mobil**

Az Apache Warriorban a feladat, hogy négy pályán átverekedjük magunkat a legjobb beat'em up hagyományok szerint. A főhős egy hihetetlen mozgáskultúrájú indián; ha a diszkókorszak delén feltűnő táncosokat keresztezzük egy homo-



ki viperával, körülbelül megkaptuk a receptet. A játék során meglehetősen változatos, életünkre törő gazfickókat nyílik alkalmunk öklünkkel megrendszabályozni. Az ütlegelés helyszínéül szolgáló pályákra nem lehet panasz, ugyan csak négy van, de azok legalább hosszúak. Találhatunk elágazásokat is a kalandozásaink során, ahol eldönthetjük, hogy a lényegesen több arannyal kecsegtető alternatív útvonalat választjuk. A pozitívumok mellett megemlítendő, hogy a hangok igen egyszerűre sikeredtek, zenét ne is keressünk. A program a tesztkészülék kijelzőjének mindössze a harmadát használta aktívan, s ez azért igen nagy pazarlás.

7.10

MEDIEVAL COMBAT
Age of Glory

Fejlesztő/Kiadó: **Gameloft**
Megvásárolható: **T-Mobil/Vodafone**

Lassan minden játékstílus képviselteti magát a telefonon is, a Resident Evil-féle horrortól kezdve a kőkemény szerepjátékokig. Miért pont a bunyós maradna ki? A Gameloft valahogy így okoskodhatott, amikor megszületett a Medieval Combat gondolata. Hiánypótló darab ez: a mobiljátékokkal szemben támasztott igényekhez rendkívül jól illeszkedik a verekedős alkotások gyors menetekkel operáló műfaja.

Eleinte öt karakter áll rendelkezésünkre, ami ugyan nem tűnik soknak, viszont igen változatosak. Van itt középkori lovag, amazon, hóhér, valamint két kevésbé egyértelműen beazonosítható szerzet.

Viszonylag sokféle mozgás kivitelezhető az irányokat, valamint két ütés és egy mágia gombot magába foglaló irányítási rendszerben. A program rendkívül jól felépített oktatórésszel köszönt a harc előtt, ennek alapján senkinek sem okozhat gondot belerázódni az akcióba. A hirigek helyszínei tovább erősítik a középkori hangulatot, egy vár tövében vagy nagy templomi ólomüvegen átszűrődő fényben harcolni felemelő élmény. A harcosok állapota nem csak a tradicionális „életcsíkkal" követhető nyomon, egy-egy nagyobb pofon után bizony hullnak a páncéldarabok is serényen. Ha sikeresnek bizonyulunk az arcade mód támasztotta kihívás néhányszori legyűrésében, további két harcost érhetünk el, ámbár kissé kiábrándító módon ez mégis csak egy karakter, két színben. Sajnos a fentebb említett játékmód igen rövid, fél óra alatt lazán kivégezhető bármely nehézségi szinten. Az Auto Guard opció bekapcsolása erősen ellenjavallott, hiszen ezzel az amúgy is viszonylag könnyű játékban még a védekezés feladatát is átvenné tőlünk a gép. A szavatosságot egyedül a Survival mód menti meg, az ellenfelek hullámainak visszaverése hosszabb távon is le tudja kötni az egyszeri mobilos játékost.

A játékban gyönyörűen animált karakterek küzdenek a részletesen megrajzolt hátterek előtt, egészen pazar látványban lehet részünk. A sebességgel viszont akadtak gondok a tesztplatformul szolgáló 6600-n, bizony sokszor nem volt folyamatos a mozgás, bár ez valószínűleg betudható a kifutó hardvernek. A zene és a hangok egészen kellemesek mobiljátékhoz képest.

A bunyós játékok között még nincs nagy konkurenciaharc, így bátran kijelenthetem, hogy jelenleg a legjobb mobilos ütlegelést kapjuk a pénzünkért. Az arcade mód nem fog órákra lekötni, de ha amúgy sincsenek feles óráink a mobilunkkal játszani, ideális választás rövid menetekre.

8.10

DARKEST FEAR

Fejlesztő: **Rovio Mobile**

A Darkest Fear főszereplője Dr. Thomas Warden, aki történészként keresi a napi kakaóra valót, ám a múltba révedését feleségének hívása szakítja félbe és villámsebesen a kórházba rendeli férjét, lányukat emlegetve. Hősünk családja csapdába esett a feleség munkahelyén, nevezetesen egy kórházban, ami megmagyarázhatatlan módon sötétségbe borult, és a folyosóit a páciensekből mutálódott kreatúrák népesítik be. Szerencsére a lények nem igazán kedvelik a fényt, ez képezi a játék fejtörőinek alapját. A fejlesztőknek sikerült teljesen dinamikus fény/árnyék rendszert létrehozniuk, ahol fényforrásokkal teremthetünk magunknak, és a túlélőknek biztonságos szigeteket a mindent elnyelő sötétségben. Ezek a fényforrások lehetnek ablakok, tűzhelyek, zseblámpák, vagy a leghasznosabb olajlámpák, melyek fénykört hozva létre hősünk körül, minden irányból védelmet nyújtanak – szemben a zseblámpákkal, melyekkel ha előre világítunk, a szörnyek még vígan rágcsálhatják a püspökfalatunkat. Találkozhatunk még nagy álló tükrökkel, de erőtől duzzadó felsőtestünk látványának vizslatása helyett jobban járunk, ha inkább a statikus fényforrások fényét tükrözzük velük a még sötétségbe boruló területekre.

Túlélőkkel összefutva két dolog történhet: ha vígan álldogálnak, ez felhívás keringőre, lépjünk oda hozzájuk, és tanúi lehetünk a történetet előrevivő kicsit film noiros beállítású párbeszédek egyikének; valamint tudomást szerezhetünk a szinten esetlegesen felmerülő másodlagos feladatainkról. Ha viszont a földön gubbasztanak, nem árt, ha nyakunkba vesszük megmentésük terhét, hiszen minden kimenekített túlélőt egy plusz életponttal jutalmaz a játék a következő pályán. A megmentés úgy zajlik, hogy biztosítjuk számukra a megvilágítást, így elkerülik a szörnyvacsora kevéssé népszerű szerepét a játékban. Egyébiránt hajlamosak szekrénybe bújni, így nem árt mindet átnézni – ráadásul még elsősegély-csomagokat is találhatunk így.

A fénnyel kapcsolatos fejtörők mellet tradicionális ládatologatásos, kulcsos és nyomásérzékeny padlólapos fejtörők is előfordulnak, megoldásuk nehézsége kellemesnek nevezhető, kis gondolkodással rá lehet jönni mindenre. A párbeszédek során többnyire passzív szemlélőként vagyunk tanúi az elhangzottaknak, de néhány alkalommal nekünk kell döntést hozni, és ez majd befolyásolja, hogy melyik befejezést kapjuk meg a háromból.

A kissé sablonos alapszituáció szerencsére csak kiindulópontként szolgál a későbbi, lényegesen ötletesebb fordulatokhoz. Félelmünk szinten tartásához pedig kifejezetten hangulatos zenei aláfestés járul hozzá, ami a remek grafikai megvalósítás után a második nagy meglepetés volt számomra. Az összes hiba, amit a játék számlájára tudok írni, mindössze annyi, hogy a dinamikus fények számolásánál leheletnyit megtorpan a főhős, valamint a zenék is csak a szintek elején szólnak, ha véget értek, már csak a sötétségbe borult kórház zajait hallhatjuk. A játékidő közepesnek mondható, első végigjátszásra jó néhány órát igénybe vesz, a döntéseinktől függő eltérő befejezések pedig még több kellemes órát jelentenek.

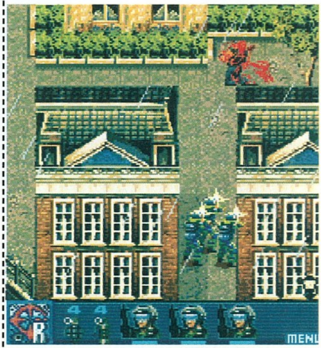
9.10

MOBILJÁTÉKOK

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

Fejlesztő/Kiadó: **Gameloft**
Megvásárolható: **T-Mobil/Vodafone**

A játékban a Rainbow nevű speciális egység élén kell jobb belátásra téríteni fekete símaszkban garázdálkodó ellenfeleinket. Nem mindig áll rendelkezésre egységünk maximálisan 4 tagja, sokszor kell kisebb létszámmal lavíroznunk. A legtöbbet használt eszköz a minden csapattagnál megtalálható gépfegyver lesz, de időnként lehetőség adódik még hagyományos és villanó gránát alkalmazására is. Egy misszió erejéig lehetőségünk van helikopterrel is ritkítani az ellent, mivel azonban az egyébként ritka belassulások a játékban többnyire erre a pályára koncentrálódnak, ez inkább frusztráló, mint élvezetes. Ajtónyitásnál a fejlettebb verziókhoz hasonlóan lehetőségünk van választani a nyugodt belépés vagy valamilyen szeretetcsomag előreküldése között. A repeszgránát használata olyan helyiségeknél értelemszerűen nem javallott, ahol a túszt sejtjük.



A nagytestvérek első személyű nézetét természetesen el kell felejtenünk, cserébe kapunk egy szép izometrikus 2D játékfelületet. A házak és egyéb tereptárgyak aprólékosan megrajzoltak, ugyanez igaz a játékos által irányított csapatra és az ellenfelekre is. A jelenleg etalonnak számító látványvilág ellenére csak néhány kritikus ponton jelentkezik egy kis szaggatás. A fegyvereknek viszont sajnos nincs hangja, tökéletes némaságban ontják az ólmot, csak a néha feljajduló ellenfelek törik meg a csendet.
Összegészében minden hibája ellenére igen kellemesre sikeredett a Lockdown. A lényeg, a játszhatóság, a fejlesztő jó szokásához híven nem hagy maga után kívánnivalót.

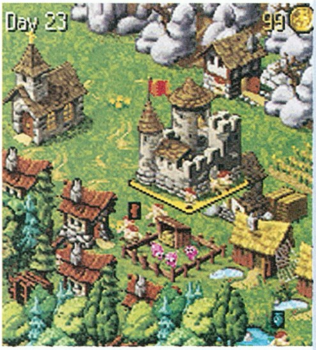
8.10

gameloft

TOWNSMEN 2

Fejlesztő: **Handy-Games**
Megvásárolható: **T-Mobil**

A Townsmen 2-ben feladatunk nem más, mint egy középkori települést megalapítva építeni-szépíteni portánkat, majd méretes fémruhába öltözött deli vitézeinkkel nem is olyan békés szándékkal kirándulni egyet a szomszéd királyságban.



A várostervezés során sok eszközből válogathatunk. Többek között favágók, fűrészmalmok, kőfejtők képviselik az ipari épületek apraja-nagyját, míg mezőgazdasági oldalról disznófarm, szélmalom és búzamező színesíti a repertoárt. Érdekes újítás, hogy lehetőségünk van „terraformálásra", melynek során bizonyos aranymennyiségért deli jobbágyaink kivonulnak a pusztára, és ott megváltoztatják a talajtípust. Így okosan gazdálkodva sosem fogunk kifogyni az erőforrásokból.
A harc szerencsére nem automatizált, hanem a WoW-ból már ismert, vadmagyarosan „réd"-nek keresztelt össznépi játék keretében indulunk el fosztogatni. Itt aztán egy minijáték keretében minél több erőforrást kell összeharácsolnunk mielőtt az ellenséges nép jobbágyai kiteszik a szűrünket.

A terraformálással, településtervezéssel, és a harcolászással meglepően kellemes összképet ad a játék. A lehetőségeink egy mobilos stratégiai játékhoz képest több mint elégségesnek mondhatóak, azonban sajnálatos módon huzamosabb idő után unalmassá tud válni a Townsmen 2. Az aprólékosan, és nagy odafigyeléssel elkészített animációk és grafika miatt mindenképpen óriási piros pont illeti meg a készítőket.
Summa summarum: rövid idő eltöltésére ideális a játék, igazi mestermű, de órákon át tartó élvezeteket ne várjunk tőle.

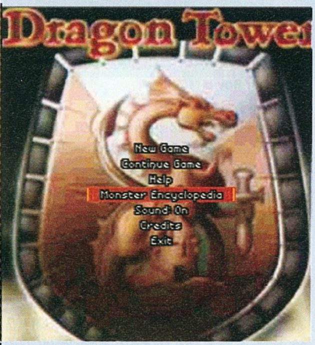
9.10

DRAGON TOWER

Fejlesztő/Kiadó: **THQ Wireless**
Megvásárolható: **www.thqwireless.com**

A Dragon Tower alaptörténete egyszerű: adott a kalandjaink helyszínéül szolgáló, Ozmyn nevű kis település, ami két dologról híres messze földön. Az egyik a jó sör, a másik a falu határában álló torony, aminek a tetejében egy vörös sárkány trónol, némi ferde hajlammal a szomszédságába települt emberek sütögetésére. A sör miatt erre tévedt kalandozók útja a főzetből merített bátorság után általában a sárkány tornyához vezet, hogy soha ne is térjenek onnét vissza. Ilyen daliás hős a főszereplő is, aki az átdorbézolt éjszaka eredményeképpen nekivág a hüllő székhelyének - a mulatozásból maradt húsz arannyal a zsebében.

Ezen a ponton kapcsolódunk a történetbe, a fentebb említett összeget hamar el is verhetjük egy husángra, amivel aztán móresre taníthatjuk a torony egyéb kellemetlenkedő lakóit. Az élelmes kereskedők meglátták az üzletet a helyben, az épület első szintjén boltot rendeztek be a kalandozók részére. Az első fenyítőeszközünk megvétele után is érdemes ide visszajárnunk, akad még megvételre váró dolog bőven; például ételek a gyógyuláshoz – valamint csak itt pihenhetünk nyugodtan.
A játékban nem lehet meghalni, ha egy ellenfél legyőz, egy megszégyenítő üzenettel ledob néhány emeletnyit és elvesztjük tapasztalati pontjaink felét, plusz az aranyunkból is egy keveset. Szerencsére a már elért szintjeinket nem befolyásolja a pontvesztés, de azért elég bosszantó tud lenni, mivel a játék jelentős részében rá vagyunk kényszerítve a tápolásra. Hiába nincs sok érdekesség egy emeleten, maradnunk kell, míg értelmes mennyiségű XP-t kapunk, különben feljebb nagy verések áldozatává válunk. Ez a rendszer sajnos elég repetitívvé teszi egy idő után a játékot.

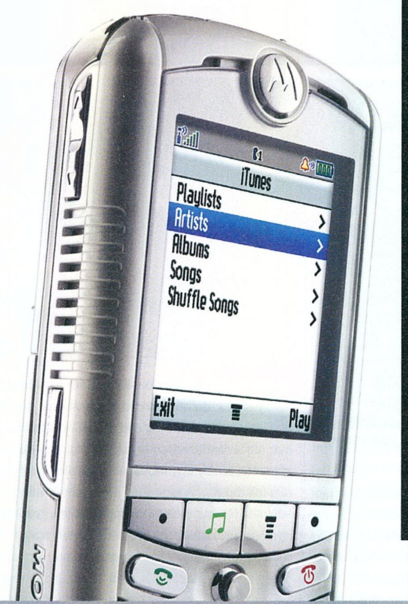


A monotonitás megtörése végett néha belefuthatunk vándor árusokba és alkimistákba: előbbiek ajánlanak valamit megvételre bizonyos összegért (sajnos a tárgy mibenlétét már nem árulják el). Az alkimisták ezzel szemben ingyen adnak egy mágikus koktélt, de nem tudják a hatását: rajtunk áll, hogy elvállaljuk-e a kísérleti nyúl szerepét. Ez a lehetőség csak a játék elején vonzó, később szinte kivétel nélkül negatív hatású löttyöket akarnak lenyomni a torkunkon, úgyhogy érdemesebb őket hanyagolni. Ebből gondolom már kiderült, hogy a hagyományos fejlődési rendszer köszön vissza ránk itt is, a szokásos erő-ügyesség-állóképesség-bölcsesség tulajdonság-kvartettel. A két rendelkezésre álló karaktertípus is jóformán csak a speciális képességében tér el egymástól.

Végeredményben nem lenne rossz darab a Dragon Tower, kivételesen szépen megvalósított szöveges szerepjáték; nagy kár, hogy monoton szeletelésbe fullad. Ámbár aki elsősorban karakterfejlesztésre vágyik, itt megtalálja a számítását. Mindezek mellé még igen hosszú is, nem lehet fél óra alatt kivégezni, jó pár nap rámehet. Aki RPG-re éhezik a telefonján is, annak erősen ajánlott, hiszen nem létezik túl sok alternatíva jelenleg.

8.10

iTUNES mobilon



Amerikában már ilyen is van: a telefonunkon sem kell nélkülözni az iTunes nyújtotta legális zenei élvezetet. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy jelenleg csupán egy ilyen készülék létezik, a Motorola ROKR E1, ráadásul nem nagyon van lehetőség a készülék telefon voltának kihasználására. Mivel még nem a 3G nemzedék tagja, a ketyerén keresztüli zeneletöltést elfelejthetjük, mindenféleképpen szükség van PC-re a környéken. Merevlemezt is hiábavaló lenne keresni, a kisméretű készülék „csak” egy 512 MB-os microSD-vel felszerelve érkezik. Ez azért nem kevés, de egy hízott, jó minőségű válogatásnak már szűkös lehet. További megszorítás, hogy az iTunes csak száz számot tud kezelni a telefonon, ha több van, azok nem láthatóak. Szerencsére lehetőség van saját MP3-aink hallgatására is, amit a készülék lejátszója gond nélkül kezel, és a százszámos határ is feloldódik így. A sztereó hangszóró segítségével akár többedmagunkkal is élvezhetjük zenei kollekciónkat – a pletykák szerint a kis méret ellenére sem túl rossz minőségben.

NOKIA N91 halasztva

A Nokia sem akar kimaradni a muzsikáló mobilok piacának nevezett mézes bödönből, hiszen mostanság a zenefonok reneszánszukat élik. Ez a szándék vezérelhette a céget az N91 tervezésénél, melyet a tökéletes és hosszan tartó élmény elérésének érdekében egy 4 GB-os merevlemezzel is elláttak. Mindezek felett még okostelefon is: a Symbian Series 60 felületét futtatja. Sajnos némileg többet kell várnunk erre a szépségre, mint ahogy eredetileg tervezte a finn cég, mert a gyártó hivatalos sajtóközleményben tudatta, hogy 2006 első negyedévére halasztotta a megjelenést. Soványvigaszként egy kapcsolódó hír: a 6630-as készülék új, speciális kiadásban jelenik meg, ez lesz a Nokia 6630 Music Edition. A telefont változatlanul hagyják, csupán az eredetileg mellékelt RS-MMC-t 256 MB-osra cserélték, továbbá a szett része lesz még a Nokia Audio Adapter, amivel lehetőségünk nyílik saját 3,5-ös jack csatlakozóval ellátott füleseinket használni. Erre a csomagra szerencsére nem kell a jövő évig várnunk, októberben várható a megjelenés világszerte, ezüst és piros színben.

SAMSUNG SGH-i300 HDD

A Samsung kínálata a régebben megismert, symbianos készülékek mellett most egy Microsoft Smartphone operációs rendszerrel felvértezett készülékkel bűvöl, amit egyúttal zenemobil fronton is indít a gyártó, 3 GB-os merevlemezzel. Körülbelül ezer zenefájl tárolására képes, amiket vagy fülhallgatón, vagy a beépített sztereó, 3D hang megszólaltatására is képes hangszórókon élvezhetünk.

3 gigás vinyót rejt

Az eszköz egyébként minden földi jóval fel van szerelve, különösen kiemelkedő a kijelző a maga 320*240-es felbontásával és 262 000 megjeleníthető színével. Szokványosabb, de egyáltalán nem rossz a videófelvételek készítésére is alkalmas 1,3 megapixeles kamera, természetesen (valószínűleg LED-es) vakuval ellátva. Akinek pedig nem elegendő a háttértár mérete, Transflash (microSD) kártyával bővítheti is. Kis érdekesség a típussal kapcsolatban, hogy ez nem az első Samsung készülék i300 névvel, korábban így hívták a gyártó Palm operációs rendszerrel készült PDA/telefon hibridjét.

H.A.G.

HÍREK ÉS ÉRDEKESSÉGEK A TUDOMÁNY ÉS TECHNIKA VILÁGÁBÓL

írta · Joshua

Ebben a hónapban hírt adunk a NASA terveiről, miszerint a több évtizeddel ezelőtti expedíciók után ismét el akarják juttatni űrhajósaikat a Holdra. Beszámolunk a katonaság számára fejlesztett speciális robotokról, szó esik majd különlegesen kiképzett delfinekről, s végül a Google Earth-tel kapcsolatban is beszámolunk egy érdekességről.

A NASA újabb holdraszállást tervez (hátha Stöki ott rejtetegi a whiskey-készleteit)

ÚJ NASA PROGRAM

ISS-Hold-Mars- ...?

Bizonyára sok olvasónk emlékezetében él még az a 2004. januári, óriási nyilvánosságot kapott bejelentés, amelynek keretében Bush elnök – feladva az űrkutatással kapcsolatos, ha nem is ellenséges, de legalábbis közömbös álláspontját – új, minden eddiginél ambiciózusabb amerikai űrprogramot hirdetett meg. A tervek szerint ennek keretében nemcsak az öregedő űrrepülőgép-flotta kerül majd lecserélésre (legkésőbb 2010-ig), hanem – oly sok csúszás és sorozatos költségtúllépések után – végre a nemzetközi űrállomást (ISS) is befejezik (legkésőbb 2015-ig). A program legfontosabb eleme mégsem ez, hanem a visszatérés a Holdra: 2018-ban, csaknem fél évszázaddal azután, hogy utoljára emberi láb tapodta a felszínét (a pontos évszám 1972), újra expedíció indul égi kísérőnk meghódítására.

A nagyjából 100 milliárd dolláros költségvetésű útról már most nagy valószínűséggel tudni lehet, hogy tervezői visszanyúlnak az alapokhoz, azaz nem valamilyen kiforratlan technológiát használnak majd fel, inkább az Apollo-küldetések során már sokszorosan bizonyított eljárást alkalmazzák. Vagyis teljesen elhagyják a megbízhatatlan űrrepülőgép-koncepciót, helyette a hagyományos űrkabin+rakéta kombóra építenek. Érdekesség, hogy a rakomány egy részét külön hordozójármű juttatná földkörüli pályára, és csak ott történne meg a Holdat megcélzó űrhajó végleges összeállítása. Az ilyesfajta darabolásnak amúgy igen prózai oka van: a 60-as, 70-es évekkel ellentétben ma már nincs rendszerben olyan teherbírású hordozórakéta, amely egy lépésben tudna megbirkózni a feladattal... A legendás Titannak (amely békés célú felhasználása mellett egykor interkontinentális ballisztikus rakétaként még a szovjet városokat fenyegette végső pusztulással) ugyanis máig nincsen utódja. Másfelől lehet, hogy most még a Titan sem bizonyulna elegendőnek, hiszen a rakomány mérete is jelentősen megnőtt: az elképzelések szerint négy űrhajós töltene egy teljes hetet a Hold felszínén, szemben az Apollo-küldetéseknél megszokott két fővel és néhány órával. A két plusz személy, és a megnövelt tartózkodási idő pedig nyilvánvaló többletterhet jelent.

Persze maga a holdutazás is csak egy (bár kétségkívül döntő jelentőségű) lépés lenne azon az úton, melynek a végső célja a Mars. Az egyhetes ott tartózkodásra elsősorban azért van szükség, hogy a NASA demonstrálhassa, hogy az

LAJKA

Szomorú, az űrkutatáshoz kapcsolódó hírként az első asztronauta kutyáról, Lajkáról szeretnénk megemlékezni pár sor erejéig. A Szovjetunió hőse és még számtalan kitüntetéssel büszkélkedő négylábú, "akit" az utcáról fogtak be, és képezetek ki tucatnyi társával együtt, a történelmi állításokkal ellentétben már a kilövés után 3-4 órával az örök vadászmezőkön csaholt. Dimitrij Malasenkov, a szovjet űrkutatással akkoriban is szorosan együttműködő Moszkvai Biológiai Intézet vezetője nyilatkozatából derült fény arra, hogy mi is történt valójában. A Lajkára helyezett szenzorok már a kilövés pillanatában háromszoros pulzusemelkedést mutattak. A repülés elején vészesen megemelkedett a kabin hőmérséklete és a páratartalma. A hűtőventilátor nem volt képes a kutyus szervezetét a megfelelő hőmérsékletren tartani. Bár 10 napra elegendő, zselés állagú élelem és víz állt volna a kis asztronauta rendelkezésére, miután a Szputnyik-2 teljesítette a negyedik körét a Föld körül, a műszerek már nem közvetítettek semmi életjelet a szűk űrhajó belsejéből.

Erős kender-alapanyagú "csont" kutyakölyköknek- szegény Lajka kölyökkorában ez még nem volt kapható...

asztronauták igenis képesek az idegen planétán való életre, amely egyfajta sajátos önellátást is magában foglalna, például ivóvíz és üzemanyag előállítását (természetesen nem megfeledkezve a követelményekből fakadóan kis volumenű, mégis csillagászati hasznot hozó ásványbányászatról sem). Az így nyert tapasztalatokat aztán a Mars-expedíción hasznosíthatnák, ahol nemcsak nagyságrendileg nagyobb távolságot kellene legyőzni, de a felszíni tartózkodás időtartama is elérné az 500 (!) napot.

REDOWL
A szemfüles cyberbagoly

A CHIP magazinba írt Digitális háború című cikksorozatomban annak idején részletesen kitértem az amerikai iRobot fejlesztésére, a világ első, nagyobb számban sorozatgyártott harctéri robotjára. A Packbot névre hallgató szerkezet leginkább egy miniatürizált tankra hasonlít, és Afganisztánban elsősorban aláaknázott barlangok átkutatásánál, valamint célpontok azonosításánál, míg később Irakban gyanús tárgyak bevizsgálásánál, és bombák hatástalanításánál alkalmazták sikerrel. Külön érdekesség, hogy az emberi alakulatokhoz hasonlóan a PackBotok is elszenvedték a maguk veszteségeiket: egyikük éppen egy robbanószerkezet deaktiválása során veszett oda.

A Packbot alapjaira építve az iRobot mérnökei most egy nem kevésbé hasznos eszközzel lepték meg az amerikai hadsereget: az ellenséges orvlövészeket kiszűrni hivatott jószággal. A Redowl (Robot Enhanced Detection Outpost with Lasers) képességeivel kapcsolatban a fejlesztők nem kevesebbet állítanak, mint hogy csaknem 100 százalékos biztonsággal fedi fel a rejtőzködő ellenséget – már pillanatokkal az első lövés leadása után! Mindehhez számos optikai és akusztikai segédeszközt használ fel, köztük lézeres távmérővel és mutatóval, hangforrás-lokalizálóval, thermális képalkotóval, GPS helyzetmeghatározóval, nappali és infravörös kamerával és két további, extra széles látószögű oldalkamerával.

A fejlesztés természetesen itt sem áll meg, hiszen máris tesztelés alatt áll a Packbot új, kifejezetten utcai harcokra felkészített generációjának tesztelése. Az elmúlt hónapok iraki tapasztalatai rámutattak arra, hogy az amerikai hadsereg hagyományos fegyverzet terén élvezett fölénye néha mit sem ér a házról házra, sőt gyakran szobáról szobára vívott küzdelemben, így igencsak felértékelődnek azok az alternatív technikák, amelyek a katonák életének megóvását szolgálják – köztük azok a módosított Packbotok, amelyeket kezelőik vezeték nélküli hálózat és speciális kézi számítógépek segítségével irányítanak. Ezek a robotok lényegesen könnyebbek és ellenállóbbak elődjeiknél: bár alig nyomnak többet 10 kg-nál (vagyis kényelmesen elférnek akár egy harctéri technikus hátizsákjában is), nagy valószínűséggel túlélnek akár több méteres zuhanást is (egyikük egy 10 méter magas szikláról lezuhanva is működőképes maradt). Mindez egyúttal előrevetíti felhasználásuk egy sajátos módját is: a PackBot tervezői szerint a katonák akár azt is megtehetik, hogy helikopterekről dobják le, vagy épületek ablakain át hajítják be (!) őket, hogy aztán kameráik, valamint vegyi és biológiai érzékelőik segítségével derítsék fel környezetüket.

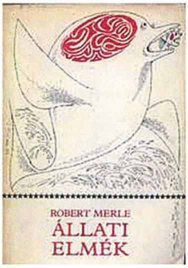
Végezetül mindenképp megemlítendő, hogy azoknak a robotfanatikusoknak sem kell különösebben elkeseredniük, akik nem ápolnak közvetlen kapcsolatot az amerikai hadsereggel (gondolom vagyunk egy páran), mivel az iRobot egyik fejlesztése a civil életben is kipróbálható: egész pontosan a Roomba elnevezésű porszívórobotról van szó, amelyet már potom 329.99 dollárért megrendelhetünk a gyártó weboldalán (www.irobot.com)...

Utóirat: Lapzártakor kaptuk a hírt, hogy a Redowl időközben két éles teszten is sikerrel túlesett, amelyek során nemcsak kézifegyverekből leadott lövések, de távolabb telepített aknavetőlövedékek forrását is nagy biztonsággal határozta meg – ráadásul a hangja alapján volt képes különbséget tenni a 9 milliméteres pisztoly, az AK-47 és az M-16 között. A következő állomás már valószínűleg Irak lesz...

Bár annak látszhat, ez nem játékszer

GYILKOS DELFINEK

Most következzék egy leginkább tudományos-fantasztikus regénybe kívánkozó hír: a Katrina hurrikán pusztítása nyomán állítólag speciálisan kiképzett delfinek szabadultak ki az amerikai haditengerészet egyik Mexikói-öbölmenti titkos bázisáról. A kérdéses állatokat terroristavadászatra képezték ki, mely célból bénító lövedékekkel is felszerelték őket. Habár konkrét támadásokról egyelőre nem érkezett hír, egyes szakértők már is a környékbeli búvárok és szörfösök tömeges pusztulását vizionálják...



Az ötletet valószínűleg Merle sugallta az amerikai "állatidomároknak". Azonban lehet, hogy nem olvasták végig a történetet..

Akcióban a GOOGLE EARTH

Lassacskán fél éve annak, hogy útjára indult a világ legértékesebb (és nem mellesleg leginvenciózusabb) internetes cégének műholdas térképszolgáltatása, a Google Earth, amelynek számos pozitív tulajdonsága mellett most hirtelenjében csak egyetlen hátrányát tudnám megemlíteni, mégpedig egyes felvételek finoman szólva is nem éppen aktuális voltát (szűkebb lakóhelyem környékéről kb. 3 éves fotók vannak csak az adatbázisban). Mindez azonban nem akadályozta meg a 47 éves olasz úriembert, a sorbeloi Luca Morit abban, hogy segítségével jelentős archeológiai felfedezést érjen el. A derék talján ugyanis, miközben a házát körülvevő vidéket vizsgálta, sajátos objektumra lett figyelmes. „Először azt hittem, egy elmosódott terület a felvételen, de amikor kinagyítottam, láttam, hogy valójában valamilyen objektum a föld alatt." – számolt be később Mori észleléséről a hírt elsőként felkapó Nature magazinnak.

Hősünk ezt követően helyi régészek csoportjával lépett kapcsolatba, akik csakhamar igazolták is a sejtését, miszerint az alakzat emberi eredetű. A meginduló ásatások nyomán bebizonyosodott, hogy egy téglalap alakú ókori villáról van szó, amely egykor az időközben már arrébb költözött helyi folyó partján állt. Sőt, az ásatást irányító Parmai Nemzeti Régészeti Múzeum munkatársai számos értékes kerámia és kőleletre is bukkantak, amelyek nyomán az épület építésének időpontját Augusztus császár idejére (vagyis nagyjából a Kr. e. 1. és a Kr. u. 1 század fordulójára) teszik.

HARDVER MENTŐÖV

írta · Cray

Gáz van a hardvereddel? Megoldjuk!

KRITIKA

Tisztelt PC Guru!
Egy észrevételt szeretnék közölni a Hardver mentőöv rovatotokkal kapcsolatban. Mostanában, akárhányszor az újság ezen részéhez érek, szörnyen mérges leszek, ugyan is szerintem itt címváltozás van folyamatban! Hogy miért? A válasz roppant egyszerű!

A rovat címe: Hardver mentőöv! S mi van helyette? Hát megmondom! „Írjunk sok hülyeséget, mert sok időnk és iszonyúúú rengeteg pénzünk van!" Ha végignézi az ember, 90%-ban így kezdődnek a levelek: Gépfejlesztés! Na mármost:
1. A fejlesztés szerintem nem fér bele a: „Gáz van a hardvereddel, megoldjuk!" szlogenbe, mert ha valami elavult, attól még jó, csak ki kell cserélni modernebbre!
2. A TIPIKUS van 3-4-500 000 HUF-om, és ezért akarok valami olyat, ami 1millioGhz-en szakít és 20 000-es pontokat produkál a vacak szintetikus tesztekben! Először is, Kisfiúk és Kislányok! NEM NEKTEK van rá ennyi pénzetek!!! Hanem a szegény szüleiteknek, akik a nehezen megkeresett pénzüket fogják elkölteni az új Csudijógyors XT, GT, PE, ULTRA, pixelhabzsoló kártyáitokra, meg procitokra és még sorolhatnám!
3. Ha már ilyen borzasztó sok pénz van a malacperselyben, akkor nem kérdezősködni kell, hanem vásárolni! Megnézni a hardverteszteket a PC Guruban (esetleg interneten szétnézni), majd a boltok árlistáit, rábökni egy drágább darabra és fizetni! Ennyi! Nem nagy dolog!
Ugyanis míg ezekkel MAJDEM megtelik a rovat, addig más VALÓS gondokkal küszködő emberpalántának esélye sincs, hogy választ kapjon, mert mire az ő levele sorra kerül, vagy megoldódik magától a problémája (ez a jobbik eset), vagy rég kidobta a gépét, mert az végképp beadta a kulcsot.

Egyrészt legyetek szívesek, tegyétek be eme szösszenetem a rovatba, egy kis kritikát mindenki kibír! Másrészt, szerintem nem vagyok egyedül ezzel az állásponttal, csak én vettem a fáradtságot megírni! Harmadrészt, én elhiszem, hogy mindenkinek szeretnétek segíteni, de kérlek szépen néha mérlegeljetek, és szelektáljatok, hiszen minden szám teli van ilyen levelekkel, legfeljebb a FEJLESZTŐ fellapozza az előző számot, és elolvassa a kispajtásának írt választ! Az újság ettől a pici szépséghibától eltekintve nagyon tetszik, egyre jobbak a teljes játékaitok is!
Üdvözlettel:
Molnár István

Kedves István!
Természetesen bírjuk a kritikát, be is került a leveled, pedig ez sincs szoros összhangban a rovat alcímével...
1. Szerintünk belefér, ugyanis a rovat célja az általános segítségnyújtás a számítógép hardver oldalával kapcsolatban. Az én olvasatomban a segítségnyújtás kiterjed a vásárlási ajánlásokra is, és nem fogok azért mellőzni egy ilyen levelet, mert nem illik rá szó szerint a rovat szlogenje. (Változtathatunk a szlogenen, ha ezen bármi is múlik... – Joc)
2. Nagyjából olyan arányban tartalmaz a rovat „mit vegyek X forintból?" típusú leveleket, mint amilyen arányban a postaládámba érkeznek, a levelek nagy része ugyanis ilyen jellegű segítséget kér. Az pedig, hogy ki és milyen módon értelmezi a szülőktől zsebpénz-ajándék-stb. címen kapott pénz tulajdonjogi aspektusait, nem tartozik a lap hasábjaira. Az én magánvéleményem szerint a gyerek azt kezd a szüleitől kapott pénzzel, amit csak akar, míg az nem ütközik törvénybe, vagy a szülők akaratába...
3. Pontosan arról szólna a rovat, hogy aki nem érzi magát eléggé magabiztosnak a vásárlásban, és netán megerősítésért fordul hozzánk, annak segíteni tudjunk. Vannak ugyanis olyanok, akiknek pl. nincs internet-hozzáférésük, és ezért nehezebben megy számukra az optimális megoldás kiválasztása. Ezért írnak nekünk, mi pedig igyekszünk segíteni, mert szerintünk ezek valós problémák, és választ érdemelnek. Például egyáltalán nem mindegy, hogy melyik procihoz milyen VGA-t társítunk, mert könnyen lehet kiegyensúlyozatlan a rendszer teljesítménye. Egyáltalán nem olyan egyszerű tehát a helyzet, hogy „vegyük meg, ami új és drága."

TÚL HANGOS GÉP

Sziasztok!
Lenne egy kérdésem. Éppen néztem a gépemet belülről, hogy rájöjjek mi miatt zúg ennyire. Mivel még nem tudok nagyon pontos infókat a gépemről, most vettem észre hogy Codegen 300W-os tápom van. Nem tudom, nem kevés-e kicsit az alábbi konfighoz: ASUS P4 3GHz, 512MB RAM, ATI Radeon 9600XT, Maxtor (39 és 19 GB) vinyó, LG DVD-író, -olvasó. Ha kevés, akkor van-e valami köze a zúgáshoz, vagy más miatt zúg (nem hiszem hogy a ventilátor miatt)?
Légyszi segítsetek: Tamás

Kedves Tamás!
3 GHz-es P4-hez én tuti nem használnék 300-as Codegent, főleg nem két HDD-vel, és 9600XT-vel. Amint lehet, lecserélném a helyedben. A zúgás szerintem a fentebb leszólt gyári Intel hűtőtől származhat, próbáld menet közben egy pillanatra kézzel megállítani a ventit, ha abbamarad a zaj, dobd ki a coolert és szerezz valami tisztességes légkavarót a helyére.

TELEPÍTÉSI GOND

Sziasztok!
A segítségeteket szeretném kérni. A frissen összerakott gépemmel van egy kis probléma. A gép: Gigabyte GA-K8NF-9 nVidia S939 alaplap (nForce4, 939-es), 512MB DDR400 Kingmax, Maxtor Sata 160GB, 6600GT PCI-E Kártya, A64 3000+proci, és 410W-os Chieftec táp. A Windows telepítésnél a winchestert már sikerült formázni, de a telepítés alatti első újraindítás után a gép megint elölről kezdi a telepítést. (Mindenféle fájlok betöltése, telepítés újrakezdése...). Miután a BIOS-ban próbáltam állítani valamit a winchivel (mirroring stb.), utána a telepítő kiirt valami hibaüzenetet, hogy a telepítés nem folytatható, érdeklődjek itt-ott stb. Szerintetek mit kellene állítanom ahhoz, hogy a telepítés sikerüljön? Kérlek, segítsetek, már az agyam felforr miatta.
Üdv: Manson85

ÁLTALÁNOS tudnivalók

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kedves Manson85!
Ajjaj... A Mirroring egy speciális RAID-opció, ezt akkor lehet alkalmazni, ha két tökéletesen egyforma winchester van a gépedben (bővebb infót a RAID-ről az előző szám HW-mentőövében lelsz). Szerintem egyszerűen alkalmazz a BIOS-ban egy „Gyári beállítások visszaállítása" (Load Setup Defaults), vagy valami hasonló opciót – ha ez nem segít, akkor egy Clear CMOS-t kellene megpróbálni (az alaplapon kell egy ilyen feliratú jumpert rövidre zárni 10-20 másodpercre, a megtalálásában a kézikönyv segít). Ezek után a BIOS alapállapotba kerül, és gond nélkül megkezdheted a telepítést. A vinyót a Primary vezérlőre kösd, ne a RAID-re! Ha nem használsz több merevlemezt, célszerű a BIOS-ban le is tiltani az integrált RAID vezérlőt.

SÍPOLÓ GÉP

Hi!
Nemrég vettem egy Intel P4 3 GHz procit gyári hűtővel, és azt vettem észre, hogy amikor eléggé terhelve van, játék közben elkezd halkan sípolni a proci. Lehet hogy csak a hűtője rossz, vagy a ventilátor. Szerintem utóbbi, mert ha megnyomom a ventit kívülről, akkor elhallgat! A proci max. 60 fokra melegszik fel, ez még nem káros a procira nézve? A tápom: Component Pro 300 Watt, VGA: MSI6600GT (AGP), RAM: 2*256 MB DDR 333MHz, 60GB vinyó. Lehet, hogy kevés neki a táp? Remélem, írsz vmi tanácsot! Kösz, csáó! Inler inler

Kedves Inler!
A gyári P4-es Prescott hűtő elég hangos tud lenni, könnyen lehet, hogy ez okozza a sípoló hangot, de mivel a tápod elég ósdi darab (ha rám hallgatsz, azonnal cseréled!), érdemes lenne meghallgatni annak a ventijét, valamint a gépben lévő összes többit is, hátha csak csapágyas valamelyik, vagy szimplán szétette őket a por.

INSTABIL VGA

Hi!
Lenne egy igen nagy problémám: nagyobb gépigényű játékoknál (BF2, RCT3) egy idő után (van, hogy egy hétig sincs baj, de van, hogy naponta többször is előfordul) fekete alakzatok jelennek meg a képernyőn, majd az egész képet beborítják kis négyzetek, és ezután kb. 5 perc múlva teljesen fekete a képernyő.

Más alkalmazásoknál (Photoshop, Firefox stb.) nem fordul elő, csak a durvább játékoknál. Konfigom: A64 3000+ (gyári hűtő), HIS X800XL (IceQII hűtéssel), MSI K8N Neo4, 40GB Maxtor, LG DVD olvasó, 2*512 Kingston 400MHz, Chieftec 410W (oprendszer: WinXP HE). Mi lehet a probléma? Lehet, hogy fizikai hibája van valaminek? Vagy a Chieftec táp (kétlem)?
Hűséges olvasótok:
bekem

Kedves bekem!
Nagy valószínűséggel meghalófélben van a VGA-kártyád, próbáld ki a gépet egy másik kártyával, ha azzal nem hibázik, megvan a bűnös.

ÁLTALÁNOS tudnivalók

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

MEREVLEMEZ-VÁSÁRLÁS

Sziasztok!
Úgy döntöttem, új winchestert vásárolnék a gépembe, de már rég nem olvastam semmit ezekről, s a tanácsotokat szeretném kérni, hogy melyiket is érdemes megvásárolni. Az alaplapom Asus P4C800 Deluxe; én valamilyen SATA-s vinyóra gondoltam.
Köszönettel: Zal

Kedves Zal!
Én HDD fronton jó szívvel egy SATA-s Samsung-ot javaslok a 3 év garancia miatt.

GÉPBŐVÍTÉS

Sziasztok!
Szeretnék gépet bővíteni, és ez ügyben szeretném a véleményeteket kikérni. 120 ezer forintom van erre a célra, és mivel ebből a pénzből jó minőségű komplett gépet nem lehet kapni, arra gondoltam, hogy a régi gépemből megtartom az írót és olvasót, a winchestert, egy-két egyéb dolgot, és a következő alkatrészeket venném: AMD Athlon 64 3000+ proci, Gigabyte K8NF9 alaplap, 512 MB RAM, ATI X700 128 MB videokártya, Codegen 350W ház. A házat azért kell lecserélnem, mert az előzőben kicsi a táp, és amúgy is eléggé csúnya már. Ez az összeállítás kb. ki is jönne a pénzből, de nem vagyok biztos benne, hogy ez a legjobb elosztása a pénznek, ezért szeretnélek megkérni benneteket, hogy véleményezzétek a konfigot, és ha más alkatrésszel jobban járnék, légy szíves írjátok meg nekem. Még azt az egyet szeretném megkérdezni, hogy mi a különbség az OEM és a dobozos változatú procik között, mert kb. 6-7 ezer forintos árkülönbség van az általam kiszemelt proci két változata között.
Előre is köszi a választ:
CzB

Kedves CzB!
Egy-két apróssággal szeretném csak kiegészíteni a képet. Szerintem szánj kicsit több pénzt a tápra: a 350 W-os Codegen komolytalan egy ilyen konfigban. Házat táp nélkül érdemes venni, és 4-5 ezresnél többet nem kell rá költeni, ellenben egy minőségi 400-420W-os táp már belekerül vagy 10-15 ezerbe, ami elengedhetetlen beruházás, ha rám hallgatsz. Az 512 MB RAM-ot célszerű két 256-os modulból összerakni, lévén a 939-es procik már beépített duplacsatornás memóriavezérlővel vannak ellátva: hadd szakajtson Dual Channelben az a memória! Akkor vedd csak meg egyben az 512-es modult, ha hamarosan szeretnél a gépbe plusz 512 MB-ot, mert ez esetben a négy 256-os modullal már lehetnek problémák. A dobozos procikhoz általában hűtőt is mellékel a gyártó, Athlon64 esetében ezek megfelelőek is, mivel a CPU nem „merülőforraló-típusú” (mint az Intel).

VGA CSERE

Kedves PC Guru!
Szeretném lecserélni a videokártyámat, ehhez szeretnék tanácsot kérni tőletek. A jelenlegi, bármilyen hihetetlen, egy jó öreg RIVA TNT2 Pro. Úgyhogy megszolgálta a kenyere javát, ideje nyugdíjazni. A konfigurációm: alaplap: ABIT KR7A, processzor: AMD Athlon XP 1700+, memória: 256MB RAM. A tápegység: 300W-os Codegen. Akár több típust is ajánlhattok, ha szerintetek megfelelnek, az összeg max. 35 000 HUF. Segítségeteket előre is köszönöm:
Farkas Csaba

Kedves Csaba!
Az általad említett alaplap kizárólag 4-szeres AGP-t támogat, ennek megfelelően a ma harmincegynéhány ezerért kapható VGA-kártyák egyike sem fog csúcssebességgel menni benne. Nem kell megijedni azonban, a 4-szeres és a 8-szoros AGP közötti sebességkülönbözet teljesítményigényes alkalmazások esetén sem jelentős. Az én ajánlatom tehát a mostani palettáról egy ASUS ATI Radeon 9600XT, 128 MB RAM-mal, 3 év garanciával. Ez a kártya kiegyensúlyozottabbá teszi a konfigurációt, mert kb. ez az a VGA, amit a processzorod még gond nélkül ki tud szolgálni. A következő lépés legyen mihamarabb még 256 MB DDR RAM beszerzése, ugyanis a videokártya cseréje után valószínűleg ez lesz a szűk keresztmetszet. Tápcsere szintén mihamarabb indokolt lehet, ha fontos számodra a megbízhatóság, mielőbb cseréld le a Codegent legalább egy 360 W-os Chieftecre.

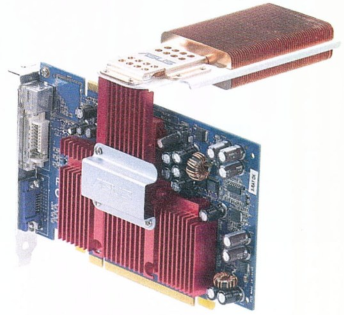
TÁPEGYSÉG-CSERE

Hi Cray!
Van pár kérdésem, de előbb a configom: P4 2400 CPU, Gigabyte GA8I865P alaplap, 2*512 Kingmax DDR 400 (333-on üzemel) Dual Channelben, FX5200 128 MB, Maxtor 40 GB, Maxtor 80 GB, Samsung 120 GB, Pioneer 108 DVD író. Ó, igen, valamit kihagytam: mindezt egy 350-es táp hajtja, méghozzá Codegen! (Bátor vagy... - Cray) És működik. Na erre varrjál gombot! Innentől ígérem, komolyabb leszek. Mivel egy 9550 mellett már ki kellett húznom két HDD-t, úgy döntöttem, veszek egy akkora tápot, ami két gépet is elbír. Ajánlottad egyszer az Enermax 550W félét, de lehet ilyet kapni (mondjuk Budapesten)? (Lehet. - Cray) Érdemes olyan alaplapot venni, amibe belemegy a DDR és a DDRII is, vagy szabaduljak meg a mostani RAM-jaimtól (sima DDR)? Fontos lenne, hogy az új alaplap időtálló legyen, például újabb DDRII-k terén, és memóriaslotokból sem ártana 4 db. Az ilyen hibrid DDR-DDRII nem bővelkedik slotokban, ugye? (Nem igazán, általában 4 DDR és 2 DDR2 foglalat van az ilyen lapokon. - Cray) Előre is köszi a válaszaidat, emeld továbbra is az újság színvonalát.
Üdv: Kain

Kedves Kain!
Sajnos (érthető okokból) az újság hasábjain nem adhatok Neked konkrét címeket, ahol 550-es Enermaxot lehet kapni, de ajánlom figyelmedbe az internetet... Alaplap-téren tudnod kell, hogy az olyan lapok, amelyen DDR és DDR2 foglalat is van, többnyire már LGA775-ös CPU-foglalattal és PCI-Express VGA csatolófelülettel rendelkeznek, jellemzően Intel 915P chipsetre építkezve. Ilyen például az ASUS P5GDC Deluxe (ára kb. bruttó 35 ezres). Tehát ha ilyen deszkára vágysz, nagy valószínűséggel videokártya- és processzcsere is szükséges lesz. Ha viszont ezen részegységek cseréje is tervbe van véve, szerintem már nem is érdemes foglalkozni a kissé gyengécske Intel 915P platformmal, hanem egy tisztességesen megépített, olcsó 945P chipsetes alaplapot érdemes beszerezni, hozzávaló 775-ös procival és PCI-Express-es VGA-val. Ezekbe a lapokba viszont kizárólag DDR2-es memóriákat lehet pakolni!

IT. FEKETÉN FEHÉREN
szoftver ABC
Cím: 1122 Budapest, Városmajor u 86.
Tel/Fax : 321-0335
Mobil: 30-2312118; 20-5965562
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: http://www.SzoftverABC.hu

Nagyteljesítményű 3D grafika teljes csendben



A csendes hűtés egyre több felhasználó elvárása, újabban a grafikus kártyák esetében is. A gyors 3D chipek azonban nagyon melegednek, így a hűtésük nem egyszerű feladat, pláne hangtalanul. Az innovatív ASUS SilentCool hűtűrendszer azonban beépített ventilátor nélkül, így teljes csendben végzi dolgát, ráadásul egyedi kialakításával a kategóriájában eddig példátlanul alacsony hőmérsékleteket tud elérni.

Csendes hűtés – az új irány

Letűnt a PC-k gyorsulásának hőskora, amikor a gép teljesítményét a zajszint, elsősorban a hűtés hangja jelezte. Ma már egyre többen csendes működést várunk számítógépünktől, hiszen mindennapjaink állandó társa – a munkahelyen vagy otthon, és nem csak az íróasztalon, hanem akár a nappaliban is.

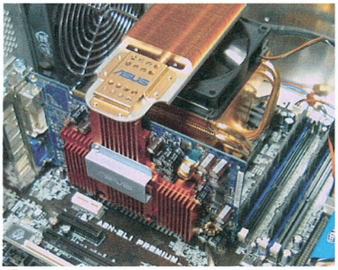
Egy egyszerű irodai PC-t még könnyű csendesen tartani, ellenben egy komoly multimédia vagy játékgép már kihívást jelent. A csúcsprocesszorok mellett az erősebb grafikus kártyák is rendkívül sok hőt termelnek – a hagyományos megoldás, azaz percenként sokezret forgó ventilátorok alkalmazása manapság azonban már nem szalonképes.

Sőt, az igazán igényesek minél kevesebb ventilátor alkalmazására törekednek – a megszállottak pedig egyenesen a ventilátormentes megoldásokat hajszolják.

A kulcs: hatalmas hőleadó felület

Az ASUS szokásához híven tudományos úton közelítette meg a ventilátormentes grafikus kártya létrehozását. A legfontosabb feladat a hőleadó felület jelentős megnövelése volt, ezáltal hatékonyabban lehet a hőt elvonni a koncentráltan melegedő grafikus processzortól. A rendelkezésre álló hely azonban korlátozott, a mérnökök mégsem kötöttek kompromisszumot: az azonnal felismerhető, újszerű elrendezés nem csupán hatékony megoldás, hanem egyéniséget is ad az ASUS SilentCoolnak.

A hagyományos, a grafikus kártya felületén elhelyezkedő hűtőbordát egy hőcsövön keresztül kapcsolódó, lemezelt vörösréz borda egészíti ki. A megoldás különlegessége, hogy a kiegészítő borda a számítógépházon belüli légáramlás szempontjából legelőnyösebb pozícióba forgatható, így a meglevő áramlatok jól kihasználhatók, azok jelentősen hozzájárulnak a grafikus kártya hűtéséhez is.

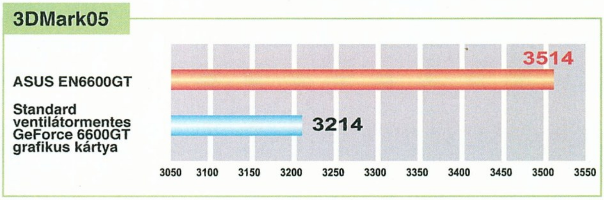


A processzorhűtő légárama egyben a SilentCool bordákat is átszellőzteti

ASUS Extreme N6600GT Silencer

A népszerű, gyors, de már meglehetősen forrófejű középkategóriás NVIDIA GeForce 6600GT chipre épül az első SilentCool technológiájú ASUS grafikus kártya. A PCI Express csatlakozójú EN6600GT Silencer a hatékony hűtési rendszerének köszönhetően magasabb órajeleket képes elérni, mint ventilátormentes kategóriatársai, ezért gyorsabb is – ráadásul mindezt kiemelkedően alacsony hőmérsékleten képes nyújtani.Az ventilátormentes ASUS grafikus kártyák sora hamarosan bővülni fog további SilentCool technológiájú, illetve egyéb innovatív megoldásokkal a csendet és teljesítményt egyszerre elvárók legnagyobb örömére. *(x)*

Fizetett hirdetés



SZOFTVER MENTŐÖV

írta · Gandalf

A PC Guru megoldja a problémádat!

3D TERVEZŐPROGRAM

Sziasztok!
Azt szeretném kérdezni, hogy milyen 3D-s tervezőprogramot ajánlotok kezdőnek. Előre is köszönöm:
René

Kedves René!
Visszakérdeznék: Mi érdekel? Az alábbi tervezési területek vannak: építészeti/épülettervező, kerttervező/lakástervező, gépészeti tervező, bútortervező, elektromos tervező, térinformatikai, webtervező, játéktervező, gyógyszertervező...

Az utóbbi négy kivételével a CAD programok mellett CAM is van (Computer Aided Manufacturing), ami a megtervezett tételek gyártását egyszerűsíti, automatizálja, illetve teszi egyáltalán lehetővé. Ha komolyan érdekel a téma, nem kevés tanulnivalód lesz, és nem árt komolyabb vas beszerzése sem a CAD szoftver alá.
Még egy kérdés a végére: hogy állsz az angollal? Sok magyarítás készült, de ez a szakma – mármint a számítógépes tervezés –még ma is alapvetően angol nyelvű szoftvereket használ.
Mindenesetre pár érdekes, és talán hasznos cím:
http://cad.lap.hu/
http://www.graphit.hu/ – itt a szoftver mellett hardvert is nézz!
http://www.graphisoft.hu/
http://www.caddepot.com/
http://www.halcrowwaterservices.co.uk/cap_3dvisualisation.html
http://www.delcam.com/
Egyelőre ennyit tudtam segíteni. Nézz körül, s ha már választottál, milyen irányban is kezdenél, szívesen segítünk a további keresésben.

VIDEÓLEJÁTSZÁS-PROBLÉMA

Hello!
Az lenne a problémám, hogy a zenéimet nem játssza le sem a QuickTime, sem a Windows Media Player, sem a Winamp, se semmi más (és a videóimban sincs zene). Ezt írja ki: az alkalmazás vagy a DLL C:\windows2\system32\ddraw.dll nem érvényes Windows bináris fájl. Ellenőrizze ezt a telepítőlemezén.
Mit csináljak? Segítsetek!
Üdv. Laci
Ui: Az E3-as szám nagyon jó volt!

Kedves Laci!
Vélhetően valamilyen program felülírhatta a nevezett Microsoft DirectDraw (ddraw.dll) fájlt. Elfelejtetted megírni, milyen operációs rendszert használsz – ha Windows XP-ről van szó, könnyen javítható a probléma.

Nálam a "C:\WINDOWS\ServicePackFiles\i386\" könyvtárban volt egy másodpéldány, és hasonló címen te is megtalálhatod a Windowsodban, vagy a Windows telepítő CD lemezén. Csupán be kell másolni a fájlt a helyére (C:\windows2\system32\ddraw.dll), majd újraindítani a gépet.
Ha még nem lenne fent az SP2 csomag az XP-den, tedd fel, és ezzel a fájl kézi felmásolását is elkerülöd. Mindenesetre nem árt, ha lefuttatsz egy alapos vírusellenőrzést, mert maguktól még Windows alatt sem sérülnek meg a fájlok.

ZONEALARM

Szia Gandalf!
Mióta felraktam a 6-os ZoneAlarmot, a program ablaka kb. minden harmadik rendszerindításkor felugrik, és a jobb felső sarokban, ahol normálisan *All Systems Active* van kiírva, a felugráskor *System Error: Please Reboot* van kiírva. Ilyenkor nem lehet néhány progit elindítani, pl. a Steam (online üzembe van állítva) kiírja, hogy nem találja a hálózatot. Érdekes, hogy System error esetén nem a Lunába öltözködik a ZA, hanem a régi Win felületbe (mint a parancssor).
Túlélem én azt a pár újraindítást, de sokadszorra már kissé idegesítő.
Mi lehet a baj?
Molnár Tamás

Kedves Tamás!
Ha poénkodnék, azt írnám (majdnem meg is tettem), hogy a baj forrása maga a ZoneAlarm 6!
Talán te is észrevetted, hogy az eddig 5-6 MB-os ZA telepítő csomag 9 MB fölé hízott. A több funkcióval sajnos több hibalehetőség is jár. Utánanéztem a ZA-fórumokon, és rengeteg, a tiédhez hasonló hibajelenségről olvastam, de garantáltan működő fixet még sehol sem tudtak adni.

Az egyik javaslat a ZA újratelepítése volt. Másutt felvetették, hogy vajon nem telepítettél-e olyan IS (Internet Security, például Norton IS stb.) csomagot, amely maga is rendelkezik tűzfalszoftverrel. Ilyen esetben, azaz ha egy másik tűzfalszoftverrel kell megküzdenie az erőforrásokért, normális a ZA hibaüzenete. Nézd meg, vajon nem lopakodott-e vissza a Windows XP SP2 saját tűzfala. Volt már rá példa.

TŰZFAL GOND

Hi PC GURU!
Szóval az lenne a problémám, hogy a Windows allergiás a tűzfalakra. Ha felrakok 1 tűzfalat (bármilyet, pl.: ZoneAlarm, Keiro, Outpost) az újraindítás után a bejelentkezési képernyő helyett vagy kék képernyő (bla-bla szöveggel), vagy fekete képernyő (üres), vagy újraindul. Utána csökkentett módban letörlöm a tűzfalat, és tadam, működik a Windows (XP). Az antivírus programoknál nem csinál ilyet. Segítsetek!
Dav1d (PC GURU 4ever!)
Ui.: Kérlek, válaszoljatok rá!

Kedves Dav1d!
Ha hardveresen minden rendben van a gépeddel, akkor az alábbiak a teendők: Takaríts a gépeden (felesleges programok eltávolítása, temp fájlok és ideiglenes internet fájlok törlése, IE cache ürítése, felesleges levelek, bejegyzések törlése, a szemetes ürítése stb.), majd scandisk és utána defrag minden partíción. A Lemezellenőrzés (Scandisk) végzésekor automatikus hibajavítást kell beállítani az ellenőrzendő lemezeken. A rendszervisszaállítás alapjában jó dolog, de ha a Windows túlzásba viszi, iszonyúan lelassíthatja, leterhelheti a gépet, ezért fogd vissza vagy kapcsold ki.
Állítsd be fix méretűre a lapozófájlt a frissen töredezettség-mentesített partíción.

Nem árt némi vírus- és kémprogram-ellenőrzés sem, mert rosszindulatú programok is okozhatják (elvben) a leírt tüneteket.
Gondjaid okozója lehet egy sor olyan program, ami esetleg teljesen feleslegesen fut a háttérben. A Start / Futtatás... parancssorában kiadott MSCONFIG parancs segítségével megnézheted, milyen szolgáltatások indulnak gépeden automatikusan. Némi hozzáértéssel innen kiszemetelheted a felesleget, ami nem csupán tehermentesíti a gépedet, de egy sor konfliktust is megelőz. A rendszerkonfigurációs segédprogram BOOT.INI lapján a "Speciális beállítások..." gomb lenyomásával módod lesz korlátozni a felhasznált memória méretét. Emellett a Feladatkezelőben is megtekintheted a futó programokat, szervizeket. Szerencsés esetben magad is kiderítheted, mi mire való és mitől búcsúzhatsz el fájdalommentesen. Hidd el, ha valóban csak az fut, ami kell és a hardver (memória, merevlemez stb.) is rendben van, akkor nem léphet fel olyan telepítési probléma, amit leírtál. Ha mindezek sem segítenek, akkor lehet, hogy a Windows Registry van már úgy elgányolva a korábbi szoftvertelepítések miatt, hogy csak egy szűztelepítés segíthet.

MEREVLEMEZ-MÉRET

Szia!
Vettünk egy 60 GB-os Maxtor vinyót és a gép csak 30-at lát belőle. Amúgy rendesen működik. Az alaplap a hibás? Mert mondjuk elég régi! Vagy mi lehet a baja? Az lenne a másik problémám, hogy néha ha nem nyúlok a géphez mondjuk 10 percig, akkor magától megnyit az Internet Explorer ablakokat! Ez nagyon-nagyon zavaró! Kérlek segíts! Köszi! Péter

Kedves Péter!
A régebbi alapapok csak 32 GB-ig látják BIOS frissítés vagy segédszoftver nélkül a merevlemezeket. A Maxtor vinyókhoz letölthető a fejlesztő, illetve gyártó weboldaláról egy olyan disk manager program, amellyel ennek ellenére a teljes kapacitást igénybe tudod venni a méretkorlátos alaplapokkal rendelkező régebbi gépeken is. A www.maxtor.com oldalon megtalálható a Maxblast (és hasonló szoftverek), amelyek megoldják a gondod.
A másik probléma oka: adware és spyware, vakamint hijacker és popup. Magyarul reklám és kémprogram, valamint böngésző-eltérítő és felbukkanó ablak.

Javasolt orvosságok:
1. Kém és reklámprogram killerek használata. Nem kell állandóan futniuk, de amikor ellenőrzöd a géped, nem árt több programot is használni egymás után. Én a következőket javaslom:

- 1.a. Microsoft AntiSpyware
- 1.b. Lavasoft AdAware
- 1.c. SpyBot Search and Destroy
- 1.d. CWShredder

2. Én a te helyedben letölteném és telepíteném az Avanbtrowser nevű programot (http://www.avantbrowser.com/). Ez a magyarul is tudó héjprogram az IE-re telepszik rá, böngésző-füleket használhatsz, mint a Netscape, az Opera vagy a Firefox esetén. Ingyenes, és képes megfékezni a popup ablakokat.

A magam részéről átálltam arra, hogy böngészőnek a szintén ingyenes Mozilla Firefoxot használom, és ahol a weboldal mindenképp IE-t igényel, ott az IE motorját használó, de sokkal biztonságosabb Avantbrowsert futtatom.

LEVROV

írta · Zak

levrov@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK!

Igencsak aktívak voltatok az elmúlt négy hétben – talán mindenkit hajtott, hogy még ugyanebben a hónapban megjelenhet a levele – alig győzöm sorolni, mi mindennel foglalkozunk ma: lesz szerkesztőségi lepelrántás, design-ötletelés, egy csapásra megoldjuk a Poszter és Hirdetés kérdésköröket, megmondjuk a Tippmix eredményét, közlünk helyreigazítást, lesz egy különleges vendégszereplőnk (a Mikulás), belerúgunk Stökibe, és boncolgatjuk az értékelőrendszert is. Na, ássuk még a kertet, vagy már kellően felcsigáztalak benneteket? Akkor rajta!

A SZERKESZTŐ VÁLASZOL...

Hi Zak! Az újságban lehet a szerkesztők neve mellett az e-mail címüket is olvasni. Nos az a kérdésem, ha írok egyikűknek, akkor válaszolnak, vagy csak kitörlik levelem? Szerintem a 13. számban lesz teljes játék a Pokoli Sz. 2. Üdv: Ati

Ha valami kérdést is felteszel, akkor általában válaszolnak, kivéve mondjuk a lapzárta körüli időszakot, mert akkor még a közvetlen családtagok is csak odavakkantott félmondatokból értesülnek a kollégákkal kapcsolatos eseményekről.

...AKKOR IS, HA NEM KÉRDEZIK

Hi Zak! 1. Miért van az, hogy Grath válaszol a levrovba írt üzikre? 2. Kevés a levrovhely!!!!!!!!!!!!!!!!!!! **(Csak egy tipp: akkor máskor ne írj ennyi felkiáltójelet, több hely marad.)** Csá: Én

Szia Te! A dolog magyarázata igen egyszerű (megint egy kis fátyolfellebbentés következik a kulisszatitkokról): a levrovba érkező leveleket minden szerkesztő megkapja, sőt tudtommal még a terjesztés is kap egy példányt, hogy ha valaki meg nem érkezett előfizetői példányról vagy hasonlóról reklamál, akkor tudjanak intézkedni (bár lehet, hogy ilyenkor valaki manuálisan pakolja át nekik, nem tudom). (Azért szoktam én válaszolni, mert én szorgalmas vagyok, a többiek meg mérhetetlenül lusták – Grath)

DESIGN

Szia Zak! Elöljáróban annyit, hogy 98/2 óta veszem az újságot, teljesen meg vagyok vele elégedve bla bla bla.... viszont soha még eszembe sem jutott hogy írjak neked (vagy elődeidnek) pedig mindig ezzel kezdem az olvasást, mikor megveszem az újságot. Most is csak azért írok, mert mindig mindenki sír itt, hogy "így kevés a hely meg úgy kevés", meg "milyen nagy a betűtípus itt meg ott, vigyétek már kicsit össze őket", reklám dolog meg blablabla... . De most komolyan, mit csináltatok az előző szám 112 – 113 oldalán? Láttad már? **(Láttam...)** Hát valami nagyon brutálisan van megszerkesztve. Hatalmas betűtípus+nagy semmik... Simán ráférne 1 oldalra az egész. Ez direkt volt vagy mi? Rövidre sikerült a cikk? Ha igen akkor ott csinálhattatok volna +1 oldal helyet levrovnak és akkor nem minden 2. leveled az lesz hogy "mért csak 2 oldal miért nem 3?". +2 oldal PSP jó ötlet volt. tisztelettel:
nighthunterX

No, a megoldáshoz egy kis megfigyelőkészség szükségeltetett, bár most elárulom a választ: mint a cikk alján pirosan mosolygó „Fizetett hirdetés" felirat elárulja, ez a két oldal (sem a szöveg, sem a design) nem a mi művünk, hanem egy – vélhetően – tajvani Asus-alkalmazotté. Akik már ez előtt is rájöttek a megoldásra, azok között kisorsoljuk az e számban található új hirdetésük alatt található újabb „Fizetett hirdetés" feliratot.

MIT HOZ A MIKULÁS?

Csá csumi cső kutya Zak! 1. Ahogy felénk mondják Pénz beszél kutya ugat! Arra céloznék menjit keresel, hogy H..ye olvasók Bolond levelét olvasgasd. **(Ahhoz képest nagyon keveset... Hallod Sasa! Jön az új év, a télapó, a karácsony, a hanuka meg az áfacsökkentés, úgyhogy emelhetnénk a keretet!)** Mert sokan utálnak téged az országban akiknek úgy beszóltál, hogy azóta nem mernek beszélni a saját dolgaikról. **(Éééén? Soha! Öntsétek ki lelketeket!)** 2. Flatline-nak milyen haja van most? **(Hosszú, szőke, „kétcopfos" berendezkedésű.)** 3. Teljes játékként a Toca Race Driver 2-t ajánlanám a Mario 3d-vel megspékelve Egy jó kis Godfather kíséretében. Amúgy a Space Hack után milyen Teljes játékok jönnek név szerint? 4.A PoP: Kinder Blade mikor jelenik meg? Huszkus
Ui.: Christ mikor akarjátok lefényképezni? **(Hiszen már az előzőben is benne volt!)**

Teljes játék témában tessék hátralapozni, aztán örülni fennhangon. A PoP jöhetne már valóban, tudtommal éppen a Télapó (vagy Mikulás, vagy ki tudja, most éppen melyik a politikailag korrekt megszólítás) puttonyában fog megérkezni. (Egész konkrétan december 6-án jelenik meg – Grath)

POSZTER

Szerintem a szaggatott vonalakkal nincs baj, de néhol (ahol bele megy a képbe) ízléstelen. Poszter: az előző számban az a tehenes (Black & White 2) az volt? **(Annak tűnt? Akkor igen.)**
Martin

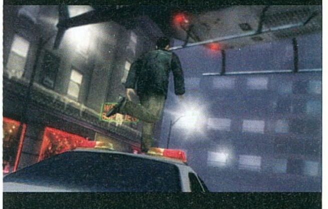
KÉPALÁÍRÁS pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"...és akkor a Deák téren átszállok a 2-es járőrről a 3-as helikopterre."
Déxy

"A rendőrkocsin való bemelegítés után jöhet a helikopteren a húzódzkodás!"
Trekker

"Grath megint álmában üldözi az asszonyt a WOW miatt."
Huszkus



A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

A tehenes az egy kétoldalas hirdetés volt, de igazad van: poszter is volt egyúttal – na, így le van tudva a gond egy időre. Az Asus-féle kétoldalast meg senki nem nézte poszternek, ki érti ezt…?

STÖKI ÍGÉRETE

Hi Zak. Tudom, hogy nem szereted az üzeneteket továbbítani **(ezt most szíves örömest teszem)**, de ezt most a PC Guru összes olvasója nevében üzenem Stökinek: hamarosan a boltokba kerül a Fable és a Black & White 2, és Stöki megígérte, hogy az összes PC Guru olvasóját meghívja egy jó kis piára ha kijön Lionhead 3 játéka és minap kijött a hír miszerint a Movies arany lemezre került. Úgyhogy mi erőteljesen várjuk azt a piát, s ha nem kapjuk meg akkor hatalmas dühöngő tömeg fog összegyűlni a PC Guru „bázisa" előtt. Nyugi Zak, csak kidobjátok Stökit a dühöngő tömeg közé és végeztünk is :D. Szerintem azért megérdemli, hogy figyelmeztetjük(szerinted Zak?). Na csak ennyi akart lenni. Csokoládés sült krumplit hasmenés mentesen mindenkinek.
Üdv.: CtFrOg

Először arra gondoltam, hogy itt majd átadom a szót Stökinek, magyarázkodjon csak kedvére, de amikor láttam, hogy közvetlen himnemű felmenőnk legnemesb szervének említésével kezdte válaszlevelét, úgy döntöttem, inkább csak nagy vonalakban tolmácsolnám a válaszát: az ígéret elhangzása után meghízó PC Guru olvasótábor olyan nagymértékű terheket róna Stökire, hogy anyagi romlásba döntené, így marad csak az ígéret, beváltatlanul. Szomorúan konstatálja, hogy van még egy újabb dolog, amivel élete végéig szekálhatjuk őt (itt egy másik igét használt, de azt inkább nem írnám le). Pedig nem is igaz, alig akad 15 elrejtett utalás erre az újságban…

DÍJNYERTES TIPPMIXELŐ

Üdv Zak! Elgondolkodtam ezen a „tippmix-bajnokság" dolgon. Hogy bizonyos „NemChris" hány játékóránál fog tartani a WoW 250. napján. Úgy gondoltam, hogy a kérdést érdemes matematikai úton megközelíteni. Így ezt is tettem. Ha feltételezéseim nem csalnak, akkor a kérdéses illető rekord órát játszott a WOW-al, tehát 250 nap alatt (ha nem képes az idő manipulálására mint a Prince) maximálisan 250*24, azaz nem kevesebb mint 6000 órát játszott. Persze csak játszott volna, hiszen ennyi folyamatos játék alatt az ember 36 szor hal éhen és 83-szor. 15 infarktust, és legalább annyi agyvérzést is kap. Tehát ennél bizonyosan kevesebb az eredmény. De mennyivel? Ahogy a dal is mondja- „8 óra munka, 8 óra pihenés, 8 óra szórakozás" – Ennek megfelelően a 250 nap alatt napi 24 órából 8 órát szórakozásként biztosan WOW ment. Mivel NemChris a PC Gurunál dolgozik a 8 óra munka is WOW-ozással telik el, hiszen a munka az munka, azt valakinek el kell végezni. A létfenntartáshoz szükséges teendők (pl: alvás, evés, stb.) minden bizonnyal a fennmaradó 8 órában lettek elintézve. A játék hatásait vizsgáló orvos-csoport jelentései alapján a Game a dohányzáshoz hasonlatos függőséget is okoz, ezért a "pihenés" 8 órájának legalább fele biztosan "Pihentető kalandozással" telt el. Így napi 24 óra játék lecsökken napi átlag 20 órára. Ez 250 nap alatt 5000 óra. De ez az eredmény nem pontos. 2 dolog módosítja.(1). A megjelenés napján (bár NemChris Úr biztosan már 3 napja a bolt előtt sátorozva tartotta első helyét a WOW-ra várók sorában) a bolt 9 órai nyitása miatt az első napi játékból legalább 9 órát elvesztett. Ezt a pihenési időszak rovására (8 óra) sem tudta maradéktalanul bepótolni, így a számolt 5000 óra már csak 4999. (2). A második módosító tényező lelki alapokban nyugszik. Az alany miután megtudta, hogy tömegek fogják az ő játékidejét számolgatni, és nagy valószínűség szerint a WOWfanatikus Maximus kór végső (már gyógyíthatatlan) stádiumának beálltát állítják meg egyszerűen megijedt. A trauma hatására két választási lehetőség maradt. (A): NemChris félelmeivel szembenézve a már megszokott ütemben folyatja WOW-os kalandjait napi 20 órában, így tartva a 4999 órás játékidőt. vagy (B): Visszafogja magát és tippmix-bajnokság kezdetétől (szept. 30.) és a WOW 250. napforduló (okt. 19.) közötti időszakban napi 8 órás pihenési ciklusban egy percet sem WOW-ozik (természetesen a munka és szórakozás ciklusban nincs változás). Így 20 nap alatt napi 4 órával csökken a játékidő, ami összesen 20*4=80 óra kiesését okoz. Ennek megfelelően a végeredmény is 4999-80=4919 órára csökken. Mivel NemChris valószínűleg vívódik A, és B, között a végeredmény leginkább a két érték mediánja azaz 4959 óra. Szerintem.
Tisztelettel: Sejby

Kedves Sejby! A gondolatmeneted majdnem végig jó volt, a 4959 óra helyes megfejtés... lenne, ha nem hagytál volna ki egy apróságot a számításból. Ezt az apróságot *NemChrisné*, született *Hagydmárottaztarohadtgépet Ildikónak* hívják. Így már gondolom könnyen ki tudod számolni a pontos megoldást. Mindazonáltal nagyon közel jutottál a végső eredményhez, így valami jutalmat érdemelsz... de mit is? Na mondd, mit szeretnél? (Csak azért, mert szeretjük NemChrist, megnéztük, mint mond a /played parancsa a WoW-ban; 72 nap, 14 óra 56 perc, mindez leadáskor, tíz nappal az újság megjelenése előtt – Csak a Hancu, a Grath nem, mert ő nem szemét.)

A HELYREIGAZÍTÁS

Üdv Guru! Azért ragadtam billzetet, mert a 11. számban megjelent egy írásom a HW mentőben. Sikerült Codegent írnom Chieftec helyett, ezért most a fél guru tábor hülyének néz. **(Na de miért csak a fél? Gondolod, hogy a másik fele nem olvasta?)** A hibát anno észrevettem és rá egy percre elküldtem ugyanazt a levelet utóirattal, de akkor nem lehetett volna ...-al zárni a választ. Ezért most én is kötekszem egy kicsit. 1. A nicknevemet úgy tűnik csak én tudom elsőre is helyesen leírni. :-) (Bokcy és nem Bocky) 2. A Fable ismertetőjének a másik fele, már Dreamfall néven fut. 3. Ha valamit kétszer írunk, akkor az nyomatékosabb, ha valamit kétszer írunk, akkor az nyomatékosabb? (Az ezerarcú klaviatúra...) 4. A korrektor szabadságon van, vagy nincs 3-4 órája figyelmesen betűre olvasni az újságot, holmi gépelési hibák végett. Bár igaz van a cikkíró, meg az ő szabadsága... 5. A legutóbbi akciókor előfizettem rátok így az eddigi 5 év újabb szakasszal bővült. Azonban MOST megint elkövettétek azt az egy apró hibát, amit legutóbb. Melyik csekket kell az újságból feladni? Azt amelyik nem van benne? **(Nem, a másikat.)** Ebből következik, mindenki követ el hibákat. Én is. De ha már bőven idejében szóltam érte, akkor beszúrhattátok volna a korrigálásom is. Amúgy az újság király, blablabla, a DVD-tok a nyerő blablabla, nem kell poszter blablabla, és ne legyen teljes játék a Thief 2, meg a Divine Divinity. (blablabla)
Üdv: Bocky **(Affene! Bocs Bokcy, nyomdahiba volt.)**

Lásd kivel van dolgod – bár ez a Joc sara – teret engedtem neked, hogy tisztára mosd amúgy is félregépelt neved. Örülsz? (Nem is értem, mi van velem, már ilyen korán megcsapott volna a karácsonyi áhítat?)

ÉRTÉKELÉS

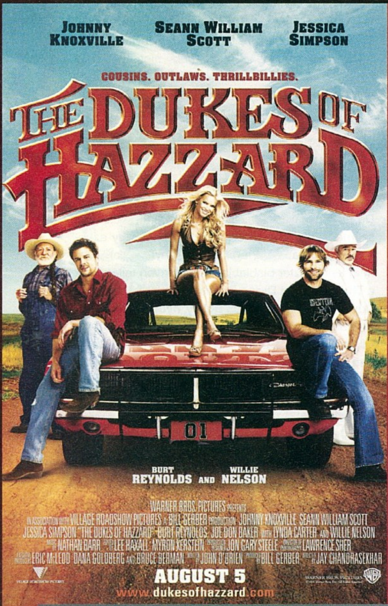
Háj! Nos azt szeretném először is kérdezni, hogy mikor lesz Halo 2? **(PC-n? Hááát, nem mostanában. Konkrétan ez a projekt még pletykaszinten sem nagyon létezik, csak a nagyon elvadult rajongók fantáziálnak róla.)** Másodszorra meg hogy lesz-e Age of Mythology 2? **(Bár ez sincs még bejelentve, de talán esélyesebb.)** Valamint azt nem értem, hogy hogy műkszik az értékelő rendszeretek...szal az az ember értékeli, aki teszteli vagy közösen döntitek el? Mert lehet, hogy valaki kap egy RTS-t, amit ő nagyon várt és szereti az RTS-eket.az valószínűleg jobb értékelést fog adni a játéknak, mint az, aki nem szereti az RTS-t. A lényeg: szerintem ez a százalékolás nem biztos, hogy fedi a valóságot. Szerintem!
bebe117

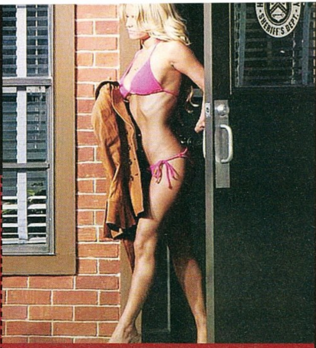
Nem biztos, hogy fedi a valóságot? Akkor már visszakérdeznék: mi a valóság? Na de mielőtt teljesen átmennénk Matrixba, a lényeg az, hogy az értékeléseink (mint minden értékelés, ami nem adatok összehasonlításán alapul) szubjektívek, a cikkíró véleményét tükrözik. Meg a gonosz szerkesztőkét, akik olykor-olykor nem átallnak ebbe is belenyúlkálni.

Ez volt e havi második jelentkezésünk, ebben a hónapban már többet nem zargatunk titeket. Mindenki várja türelmesen a karácsonyi lapszámot, az év végi játékdömpinget, és az ünnepeket. Sziasztok: Zak * levrov@pcguru.hu

THE DUKES OF HAZZARD

HAZÁRD MEGYE LORDJAI





Emlékszünk még a Hazárd megye lordjai című sorozatra? Biztos akad egy-két ember, akinek ismerősen cseng ez a cím, már csak azért is, mert az elmúlt években az egyik kereskedelmi csatorna a hétvégi műsorára tűzte a híres-nevezetes szériát. Továbblépve nyilván az sem okoz senkinek meglepetést, ha megemlítjük: az egyre inkább ötlethiányban szenvedő Hollywood szívesen nyúl az egykor oly sikeres tévésorozatokhoz (Charlie angyalai, Az Angyal stb.), hogy egész estés szórakozást fabrikáljon belőlük. Nem történt ez másként a lordokkal sem, ám azt kell mondanunk, nem követtek el akkora baklövést ezzel a remake-kel. Ezen felelőtlen kijelentésünk persze csak akkor él, ha vevők vagyunk az olyan, kissé butácska filmekre, mint amilyen mondjuk a Starsky és Hutch volt közel egy évvel ezelőtt. A Hazárd megye lordjai könnyed, néhol kicsit ostoba, de éppen ezért szórakoztató alkotás, ami nem igyekszik komolyan venni magát, egyetlen célja, hogy egy kellemes (ámbár idióta) estét biztosítson a közönség számára. Lökött szereplők (Johnny Knoxville, Seann William Scott, Burt Reynolds), dögös lányok, és egy '96-os Dodge, sok üldözés, papírvékony történet, kevés agymunka, blőd humor, százhat perc. Nyilván aki idáig sem volt kíváncsi a hasonló alkotásokra, az jelen esetben is inkább mélyebb tartalom után néz (ajánlott ez esetben a drámai és megrázó Hotel Ruanda), de aki néhanapján csupán lazulni jár a moziba, és meg tud birkózni az álomgyár egyszerűségével, annak ez a film tökéletes választás.

Hossza ▪ 106 perc
Rendezte ▪ Jay Chandrasekhar
Szereplők ▪ Johnny Knoxville, Seann William Scott, Jessica Simpson, Burt Reynolds

PC Guru Index:

03 ▪ 05

Összegzés: Nem az év filmje, de egy szombat délutánra tökéletes kikapcsolódás, hangolás a buli előtt.

LÉGCSAVAR

FLIGHTPLAN

irta · Birkás Péter

Jodie Foster utolsó főszerepe a Pánikszobában volt, azóta csak néha bukkant fel egy-egy epizód erejéig a vásznon (lásd Hosszú jegyesség). Visszatérése jól megalapozott, igazodva legutóbbi karakteréhez, ismét harcos anyaként igen klausztrofób környezetben. Főhősnőnk munkája során repülőket tervez, s egy ilyen masinával történő út során gyermekének nyoma vész. Ebben a helyzetben minden anya megrettenne, ám a problémát súlyosbítja, hogy a kétségbeesett szülőn kívül senki nem tud (vagy nem akar tudni) a gyermekről. Mintha nem is létezett volna soha... Hősünk persze nem adja fel, s ezer méter magasban is megküzd igazáért, s a lányáért. Ha a történet hallatán a Felejtés ugrik be Julianne Moore főszereplésével, az nem a véletlen műve, de ettől függetlenül a Légcsavar nem tekinthető lopásnak, hiszen mind a cselekmény, mind a végkifejlet jelentősen eltér a már említett, hasonló szituációval dolgozó filmtől. A Légcsavar tipikusan az az alkotás, ami az elejétől a végéig leköti a nézőt, lévén igen feszes másfél órát kínál: kezdetben rejtélyes, majd a közepétől (sajnos) inkább akciódús megoldásokkal dolgozó mozi. Amellett, hogy élvezzük a váratlan fordulatokat, a film gyengesége is éppen a történetben leledzik, ugyanis kevés gondolkodással arra a következtetésre jutunk: a lezárás (és egyéb cselekménybeli pontok) ebben a formában igencsak messze esnek a realitástól. Komoly elvárások nélkül azonban jó kis thriller nézőivé válhatunk, amely tökéletesen kielégíti az izgalomra és csavarokra éhes (nem túl szőrszálhasogató) közönséget.

Összegzés: Másfél órányi rejtély és izgalom kisebb hibákkal és a régen látott, ám jó formában levő Jodie Fosterrel.

Hossza ▪ 98 perc
Rendezte ▪ Robert Schwenke
Szereplők ▪ Jodie Foester, Sean Bean, Peter Sarsgaard, Kate Beahan, Michael Irby

PC Guru Index:

03 ▪ 05

BATMAN: KEZDŐDIK!

Nyugodt szívvel állíthatjuk: az idei év egyik legjobban várt, és egyik legjobb filmje lett az újraindított Denevérember, amely a kissé szerencsétlen Batman: Kezdődik! címmel érkezett hazánkba. További pozitívum, hogy a denevér igen gyorsan repült át DVD-re, így novemberben máris a duplalemezes kiadás segítségével élhetjük át a kezdet izgalmait. A filmről fölösleges lenne újabb ódákat zengeni (eredeti történet, zseniális szereplők, nagybetűs hangulat, látvány...), megtettük ezt már korábban, s akinek tetszett, azt nem kell meggyőzni, akinek pedig nem, azt úgysem fogjuk. Lássunk inkább neki a két lemeznek, melyek igazán finom csemegékkel várják az érdeklődőket. Első korongunkon ugyan csak egy eredeti előzetes található (ami ugye azt jelenti, hogy a maximumot hozták ki a hang és képminőségből), de ez ne törjön le minket, a második korong bőven kárpótol. Kezdésnek egy

képregény segítségével vadászhatunk rejtett extrákra, s ha ezzel megvagyunk, azonnal ugorhatunk a tervekre és Batman kiválasztására. Mindezek után megcsodálhatjuk Christian Bale átalakulását, s tanúi lehetünk a Batmobil designváltásának is. A következő projekt a díszletek közé vezet, rögtön két kisfilm avat be minket a kulisszatitkokba. Ha pedig ezzel megvagyunk, elmerülhetünk Batman figurájában, s egyéb, a filmből ki nem derülő részletekben. A november tehát Batmané, a kérdés már csak az, vajon első körben az új kezdetet vásároljuk meg, vagy a szintén igényes és tartalmas, az első négy epizódot tartalmazó díszdobozt szerezzük be. A döntés a tiétek...

BATMAN BEGINS

2 lemezes extra változat
Rendező ▪ Christopher Nolan
Szereplők ▪ Christian Bale, Liam Neeson, Michae Cain, Gary Oldman, Morgan Freeman, Katie Holmes, Cillian Murphy, Ken Watanabe, Tom Wilkinson
Hang ▪ magyar (5.1), angol (5.1)
Kép ▪ 1:2.40 (16:9)
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ November 11.

PC Guru Index:

05.05

SZELLEMIRTÓK

GHOSTBUSTERS 1-2

2 lemezes extra változat
Rendező ▪ Ivan Reitman
Szereplők ▪ Bill Murray, Harold Ramis, Dan Aykroyd, Rick Morianis, Sigourney Weaver
Hang ▪ angol (5.1), francia (2.0), német (2.0), olasz (2.0), spanyol (2.0)
Kép: ▪ 1:2.40 (16:9)
Felirat ▪ magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, dán, holland, finn, francia, német, görög, héber, izlandi, olasz, norvég, lengyel, portugál, román, spanyol, svéd, török
DVD Start ▪ Október 18.

PC Guru Index:

04.05

Remélhetőleg a Szellemirtók mindenki számára kellemes emlékként dereng fel a messzi múltból (ó azok a nyolcvanas évek...), s a cím hallatán ellenállhatatlan vágyat érzünk a kiváló színészekkel és utánozhatatlan történettel operáló fergeteges filmduó megtekintésére. Ha valóban így vagyunk ezzel, mindenképpen örömhír,

hogy a szellemvadászok kalandjait megörökítő filmek végre elérhetőek itthon, külön-külön és egy dobozon belül is. Mivel dőreség lenne külön emlékezni meg a két remekműről, rögtön a dupla csomagot vesszük górcső alá, amelyről elöljáróban annyit kell mondani, a megjelenés okán öröm kézbe venni, de extrák tekintetében már nem jár örömujjongás a kiadást illetően. Bár kezdésnek szegényesnek tűnhet, az első epizód plusz tartalma még igencsak bő a második részhez képest. A Szellemirtók bemutatkozása mellé dukál audiokommentár a stáb közreműködésével, egy hagyományos „így készült", képgaléria és storyboardok. Sajnos a második korong már a minimalizmus jegyében készült, azon ugyanis csupán két epizód kapott helyet a film nyomán született rajzfilmsorozatból, s lássuk be, 2005 végének közeledtével ez már igencsak nevetséges felhozatal. Ha pedig mindehhez hozzátesszük, hogy az igen jó eredeti magyar szinkron (sőt semmilyen magyar szinkron!) nem került a lemezre, azt kell mondanunk: igen csalódottak vagyunk, ezek a klasszikusok sokkal többet érdemeltek volna...

irta · Birkás Péter

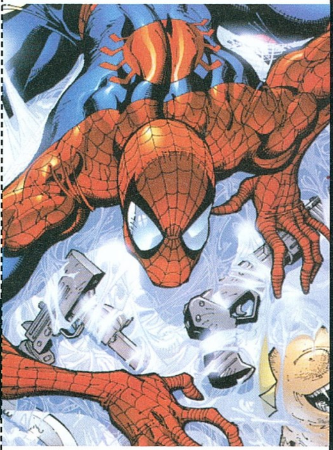
ÚJVILÁG X-MEN no.1

Jeles dátumként fog a képregényrajongók emlékezetében élni 2005 októbere, hiszen oly sok ínséges év után ismét csemegézhetnek a rajzolt történetek bővülő kínálatából. Nem csalás, nem ámítás: idén ősszel négy új Marvel képregény érkezik a hazai piacra, melyek ebben a hónapban már mind elérhetőek az erre szakosodott helyeken. Ezen kiadványok közül az egyik az Újvilág X-Men, amely a méltán híres mutánscsapat történetének újabb fejezete, egy (a korábban hazánkban megjelent univerzumtól eltérő) alternatív világban. Az Ultimate X-Men magyar kiadásaként megjelenő füzet az első számtól veszi fel a fonalat, egy a mai világhoz igazított univerzumba helyezve a már ismert hősöket. X Professzor, Rozsomák, Küklopsz, Vihar, Jean Grey, Bestia, Magneto... jól csengő, ismerős nevek, csupán a háttér változott, ismét az elejétől mesélve az izgalmakban jócskán bővelkedő történetet, olyan alkotók tollából, mint az elismert író Mark Millar, és a híres – bár váltakozó minőségben rajzoló – Adam Kubert. A kaland tehát ismét beindul, követése régi és új olvasóknak egyaránt ajánlott.

Panini
PC Guru Index:
04.05

A HIHETETLEN PÓKEMBER no.1

A cím ezúttal ne tévesszen meg senkit, ezúttal nem egy új világban lakó Pókembert szeretnénk bemutatni az olvasóknak, hanem a régi, közkedvelt falmászót. Sokan lehettek csalódottak, mikor '98-ban jó tízévnyi folyamatos megjelenés után búcsút kellett intenünk mindenki kedvenc hálószövőjének. Az eltelt évek alatt ugyan kaptunk egy új Csodálatos Pókembert (ami a most megjelenő X-Men-hez hasonlóan az „Újvilágban” játszódik), de mégis keserű nosztalgiával gondoltunk a 127. számnál megszakadó szériára. Csalódottságunknak ezennel vége, hiszen A Hihetetlen Pókember majdnem ott veszi fel a fonalat, ahol az hét évvel ezelőtt végetért. Csupán néhány jellegtelen történet maradt ki, hogy az utóbbi évek legjobb darabjával nyisson a sorozat, mely Peter/Pókember életét fenekestül felfordítja, olyan zseniális képregényesek munkája által, mint J. Michael Straczynski (a Babylon 5 írója) és John Romita Jr. Pókfej ezennel visszatért, s régi formájában várja, hogy újabb kalandjaival behálózhassa a lelkes olvasókat!

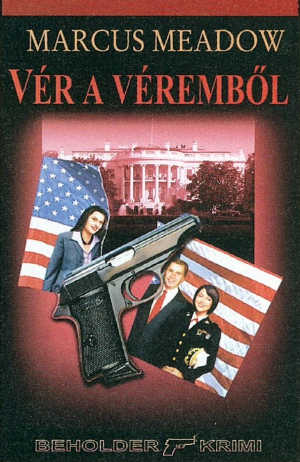


Panini
PC Guru Index:
05.05

MARCUS MEADOW

VÉR A VÉREMBŐL

Akik rendszeresen böngészik a könyveknek (és újabban képregényeknek) fenntartott oldalunkat, azoknak bizonyára feltűnt, hogy



gyakran csemegézünk a Beholder kiadó kínálatából, akik ez ideig jobbára fantasyvel és science fiction regényekkel kényeztették az írott kalandok rajongóit. Legújabb kötetük új területre kalauzolja a kíváncsiskodókat, egészen pontosan a krimi világába, ezennel kielégítve a bűnügyi irodalom iránt lelkesedők igényeit. A Vér a véremből története az Egyesült Államokba repíti az olvasót, méghozzá a négyévente fellángoló izgalmak közepébe, az elnökválasztási kampány finisébe. A cselekmény nem csak a politikára korlátozódik, a regény lapjain egy nyomozó életének szálai is kibomlanak, s ahogy az előre sejthető, a két fonal egy idő után keresztezi egymást, nem kevés meglepetést és rejtélyt tartogatva az olvasó számára. Marcus Meadow munkája fordulatban bővelkedő realista krimi, amely tökéletes olvasmány a beköszöntő sötét, őszi estékre.

Beholder
PC Guru Index:
05.05

T.A.T.U. DANGEROUS AND MOVING

Sokan emlékszünk még a három évvel ezelőtti orosz bombára, amelynek neve nemes egyszerűséggel csak T.A.T.U. volt, és két szemrevaló tinédzser lányt foglalt magában. A két hölgyemény kezdetben kuriózumszámba menő zenéjével keltett feltűnést, majd egyre szaftosabb botrányaik, (mű)leszbikusságuk okán emlékeztek meg róluk a lapok, végül a tiszavirág-életű népszerűség az igazság feltárásával ért véget, s a két leány kikopott a köztudatból. Én nem gondoltam volna, hogy hallunk még róluk – főleg zenei téren – de cáfolatként máris itt a Dangerous and Moving (már címében is a továbbélést erősíti), a legújabb, tizenkét számot tartalmazó album. Hatalmas katarzis ugyan nem kerített hatalmába a számokat végighallgatva, de aki anno rajongott a csapatért, az ezúttal is kellemesen ellesz e koronggal.

Ami biztos: a lányok - vagy még inkább az őket terelgető producer - nem tett hozzá sokat az első anyaghoz, elektronikus szinti cucc a még mindig fiatalos hangokkal, még kevesebb eredetiséggel és slágergyanús szerzeménnyel megpakolva. Harmatos kis folytatás, melyen nagy csalódásunkra csupán egyetlen anyanyelvű dal kapott helyet.

SONY MUSIC

PC Guru Index:

03 ■ 05

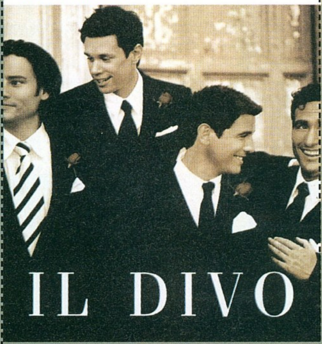
IL DIVO IL DIVO

Mielőtt bárki fejvesztve menekülne a borító látán, álljunk parkolópályára picit, és néhány mondat erejéig pihenjünk le az album mellett. Kétségtelen tény, hogy a Guru olvasóközönsége nem az opera rajongói közül verbuválódott össze, de ugye ez nem azt jelenti, hogy nem is érdekelhet minket a dolog (ugye nem...?). A lényeg, hogy ne komolyzenei anyagként közelítsünk ehhez a koronghoz, hanem mint a popzene újabb válfaját próbáljuk beazonosítani. Ekkor ugyanis nem azon fogunk filozofálni, vajon ezek a férfiak miért énekelnek ilyen természetellenes hangon, hanem mint újdonságot kezeljük, és sokkal könnyebben befogadhatjuk, megszerethetjük a maga nemében nagyszerű összeállítást, amely a folyékonyabb fogyaszthatóság érdekében magától a poptól kölcsönöz néhány áthangszerelt dallamot. Némi érdeklődés ugyan nem árt a keverék műfaj komolyabb oldala felé, de ha mégsem találnánk megfelelőnek a végeredményt, még mindig tekinthetünk úgy a lemezre, mint potenciális ajándék hölgyismerőseink felé, akik nyilvánvalóan sokkal hamarabb behódolnak ennek a különös próbálkozásnak.

PC Guru Index:

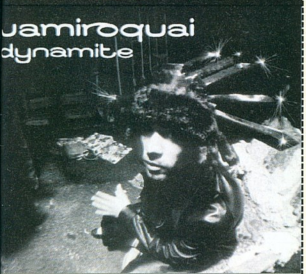
04 ■ 05

SONY MUSIC



JAMIROQUAI DYNAMITE

SONY MUSIC



Négy évvel a legutóbbi nagylemez után Jay Kay idén nyáron ismét berobbant a zenei piacra, hogy újabb tizenkét számmal örvendeztesse meg a partyarcok lejátszóit és füleit. Az elmúlt évek ugyan nem hoztak nagy változást, legalábbis zenei téren (Kay élete persze más tészta), de azért a megszokott minőség ezúttal is helyet kapott a lemezen. Vannak itt totális slágerek, igazi pörgős pillanatok és márm már „tiszta" megmozdulások, hogy a zongorával és vonós kísérettel megspékelt szerzeményekről már ne is beszéljünk.

A Dynamite tehát robban, s talán nem durran akkorát, mint várnánk tőle, de mindenképpen jól összeszedett, változatos koronggal van dolgunk. Akik az utóbbi években kedvelték meg JK korongjait, valószínűleg feltétel nélkül kedvelik majd legújabb anyagát, talán csak a múltba vesző acid jazz stílus rajongói fanyalognak majd kicsit. Ez van sajnos, a trend diktál, de ettől eltekintve még mindig kiemelkedő, igényes albummal van dolgunk, amely bármely jó buli alaplemezének számít majd a következő hónapok során.

PC Guru Index:

04 ■ 05

Következő szám tartalma

QUAKE 4

Jövő hónapban, amikor éppen nem F.E.A.R. multizunk, WoW-ozunk, vagy a Blizzconról tudósító jenki cimboráinkat zaklatjuk hírekért (hopp, tényleg: a Blizzard mini E3-klónjáról is lesz ám beszámoló a következő számban!), feltehetőleg kizárólag a Quake 4-gyel leszünk elfoglalva. A nagy hírű sorozat aktuális részéről ugyan elég vészjósló hírek érkeznek (a lapzártánkkor megjelent amerikai PC Gamer például 70%-ra büntette), de mi csak a saját szemünknek hiszünk – és tapasztalatainkról természetesen beszámolunk nektek is.

CIVILIZATION 4

Sid Meier már megint előjött egy Civ-epizóddal, és ez arra mutat, hogy lassan klónoznunk kell magunkat, annyi jó játék jelenik meg mostanában, amit rongyosra kellene játszani (és hol van még a karácsony...?). A legendás stratégiai játék legújabb verziója vélhetőleg pont olyan addikciós tüneteket fog okozni az erre hajlamosaknál, mint az első három. Kerítsünk hát valami jó kifogást az iskola, munkahely, szülők, barátnő és egyéb zavaró tényezők felé, és vegyük elő a régi mondókát: na csak még egy kör... még egy kör... még egy kör...

CALL OF DUTY 2

A demót végigjátszottuk egy tucatszor, álmélkodtunk a hihetetlenül intenzív háborús hangulaton és grafikán, kicsit morgolódtunk a rettentő lineáris, és előre scriptelt játékmenet miatt – aztán megállapodtunk abban, hogy nem ítélünk előre, megvárjuk a teljes verziót, és csak utána jelentjük ki, hogy itt bizony csak a grafika változott... (Egyébként a játék így is nagyon jó, csak mi vagyunk telhetetlenek.)

THE MOVIES

A játék, aminek megjelenésével Stöki menthetetlenül elveszít vagy 145 ezer üveg whiskeyt, vagy a szavahihetőségét (igen, tudjuk, hogy ezt ebben az újságban már vagy tizedszer említjük, de annyira jólesik...). A játék, amivel Molyneux atyánk végérvényesen megmutatja, hogy 2005 az ő éve PC-s fronton. A játék, ami annyira zseniálisnak ígérkezik, hogy vagy az év játéka lesz belőle, vagy az év bukása – középutat valahogy nem tudunk elképzelni. Mindenesetre várjuk a tesztverziót, és drukkolunk, hogy Stöki találjon egy olcsó italnagykert...

KING KONG

Peter Jackson a Gyűrűk Ura után, ha a dunatévés szünetjelből akart volna mozifilmet készíteni, arra is kapott volna a producerektől párszáz milliót – de ő ehelyett szerencsére a klasszikus King Kong történetet dolgozta fel (jól is néznénk ki most egy akváriumos játékkal...). A játékverzióban nem kisebb személyiség működött közre, mint Michel Ancel, a Beyond Good & Evil és a Rayman alkotója. A további méltatás helyett inkább irány a DVD-mellékletünk, ahol kipróbálhatjátok a demót (ja, a Call of Duty 2-ét is!).

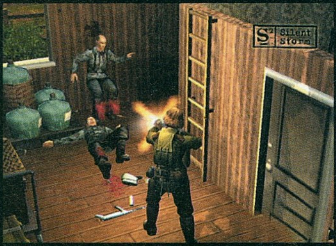
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: SILENT STORM

Néhány hónap stratégiamentes időszak után visszatérünk a legnépszerűbb PC-s játékműfajhoz, mindenki örömére agy aránylag friss, és a sajtóban (főleg underground körökben) alaposan körbedicsért darabbal, a Silent Stormmal. Második világháború, kis alternatív, szuperfegyveres ízzel, remek 3D-s grafika, körökre osztott, akciópontos-lépegetős harcrendszer, némi RPG-s karakterfejlesztgetős fűszer a tetejére – ez a Silent Storm, ami (mivel épp 2003-2004 fordulóján jelent meg), két évben is begyűjtött magának néhány Év Stratégiája-jelölést és díjat is...

MINIMUM GÉPIGÉNY: P3 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2,5 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2005. NOVEMBER 25-ÉN JELENIK MEG!

A KÖVETKEZŐ **PC GURU** TELJES JÁTÉKA:



A KÖVETKEZŐ PC GURU NOVEMBER 25-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: Brothers in Arms: Earned in Blood / Call of Duty 2 / Darwinia / Peter Jackon's King Kong / Bone: Out from Boneville / Pro Evolution Soccer 5 / Serious Sam 2 / Total Overdose / Warhammer 40K: DoW – Winter Assault

Animációk: Auto Assault / Battlefield 2: Special Forces / Call of Duty 2 / Call of Juarez / City of Villains / Civilization 4 / Cold War / Elders Scroll: Oblivion / F.E.A.R. / Gears of War Extra minőségű video / Gun / LotR: Battle for Middle-Earth 2 / Need for Speed: Most Wanted / Pirates of the Burning Sea / Prince of Persia: Two Thrones / Quake 4 / Rollercoaster Tycoon 3: Wild! / Star Wars: Battlefront 2 / The Movies / Vivisector / War Front / Warhammer 40k: Winter Assault / Warhammer: Mark of Chaos / Wolfschanze

Javítások: Battle of Britain v2.01 / Battlefield 2 v1.03 / Bet on Soldier v1.2 / Dragonshard v1.1.4 / Dungeon Siege 2 v2.2 / Earth 2160 v1.35 / Joint Operations: Typhoon Rising v1.6.7.13 / Juiced v1.01 / Medal of Honor: Pacific Assault v1.2 / Psychonauts v1.04 / Warcraft 3: Reign of Chaos v1.20a / Warcraft 3: The Frozen Throne v1.20a

Mozielőzetesek magyar felirattal: Domino / Green Street Hooligans / The Family Stone / The Ice Harvest / Venom

Shareware játékok: Deep Sea Tycoon 2 / Astral Masters / Chainz 2 / Krakout 2 / Pacmania 3 / Poker Superstars / Professor Fizzwizzle / Snowy Fish Frenzy / Star Defender 2 / Tip Top Deluxe

Állandó rovataink: 3D Rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Battlefield 2 / C&C: Generals / Diablo 2 / Focivilág / Futball Menedzser / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / Repülőgép-Szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament 2004 / Warcraft

Háttérképek: Cold War / Conflict: Global Terror / Kingdom Under Fire: Heroes / Mega Man / Rainbow Six: Lockdown (2db) / Ridge Racer 6 / Sonic: The Hedgehog / The Nightmare before Christmas: Oogie's revenge / X3: Reunion / The Elders Scroll: Oblivion (3db) / The Witcher (5db) / Total Overdose (8db)

Extrák: Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / Programok, amiket Ti küldtetek / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Képek a kukkolóban: 18 Wheels of Steel: Convoy / Age of Conan: Hyborian Adventures / Asterix & Obelix XXL 2 Mission Las Vegum / Buggy: Make,Ride,Win! / Cold War / Darkstar One / Dreamfall the Longest Journey / Evochron Alliance / Gothic 3 / Jagged Alliance 3D / Keepsake / Lawmaker / Monster Madness / Pacific Storm / Paraworld / Phantasy Star Universe / Precursors / PT Boats: Knights of the Sea / R.O.S.E. Online / Serious Sam 2 / SpellForce 2: Shadow Wars / Star Heritage 1: The Black Cobra / Stubbs the Zombie / The Island: The Earthling / The Movies / The Sims 2 Nightlife / Total Club Manager 06 / Twilight War: After the Fall / Vivisector: Beast Inside / X-Men Legends II: Rise of Apocalypse / Zoo Tycoon 2: Endangered Species

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 and iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.03 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.10 / Virtual-DubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2005 trial / Norton Antivirus frissítés (2005.10.09) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 3.9k / Ahead Nero v6.6.0.15 / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.2 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.9 és Nvidia Detonator 78.01 / Logitech MouseWare 9.80 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v4.07 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.4.0.71 / HyperSnap DX v5.63...

Brothers in Armes 2 demo

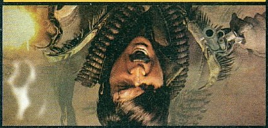
Call of Duty 2 demo

King Kong demo

Dupla DVD
9 demo + 56 video

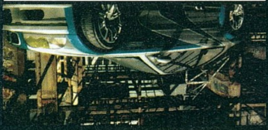
teljes játék magyarul:
Space Hack

PC GURU 12 DVD ROM



Gun

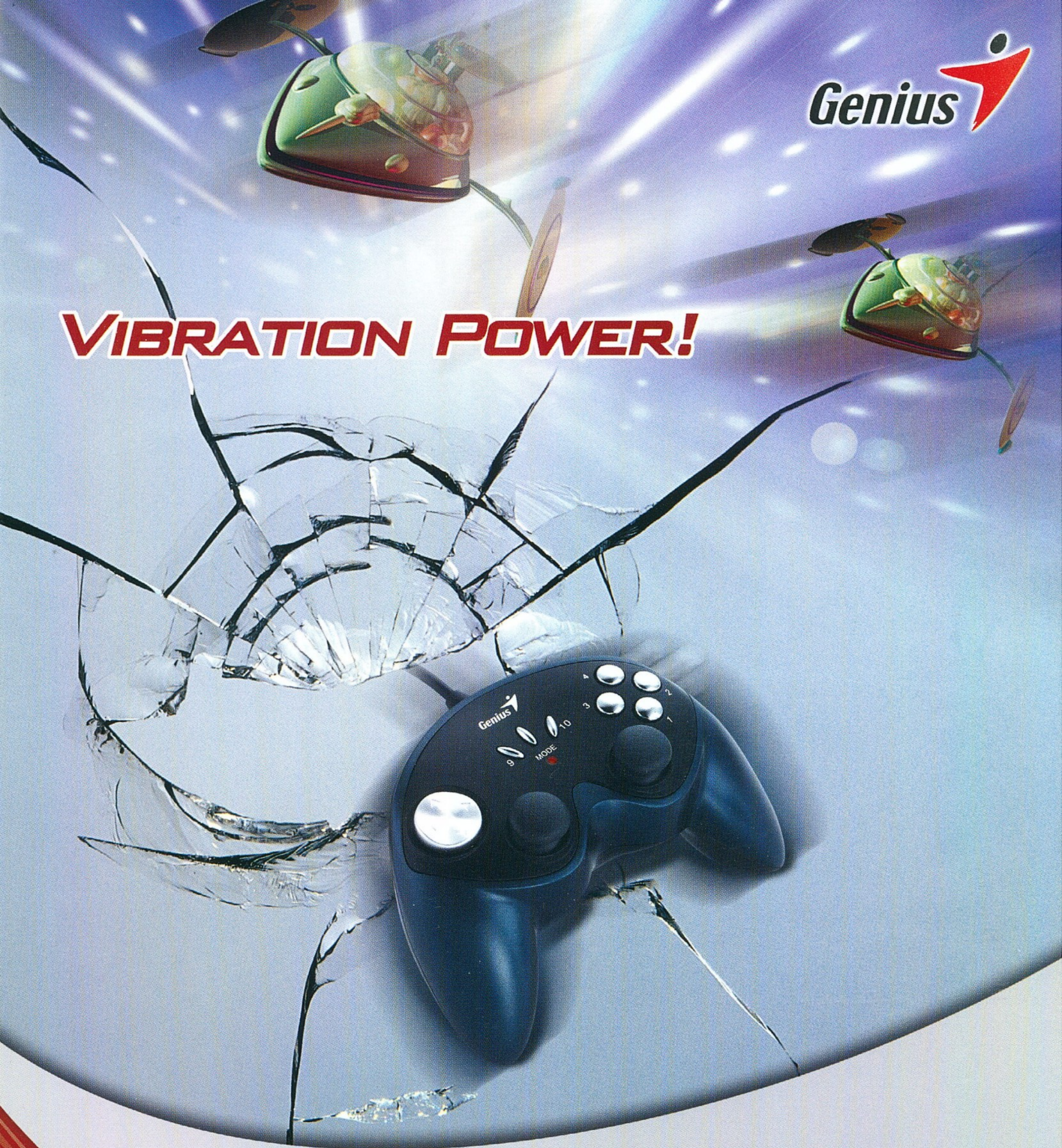
A GUN készítői lassan elkészülnek a Grand Theft Auto vadnyugati változatával. **VIDEÓ**



Need for Speed

Vajon a Most Wanted lesz a sorozat legjobb darabja? Nézd meg a videót! **VIDEÓ**

PC GURU DVD ROM no. 12



MaxFire G-12U Vibration

Professional PC Game Controller with Vibration Feedback

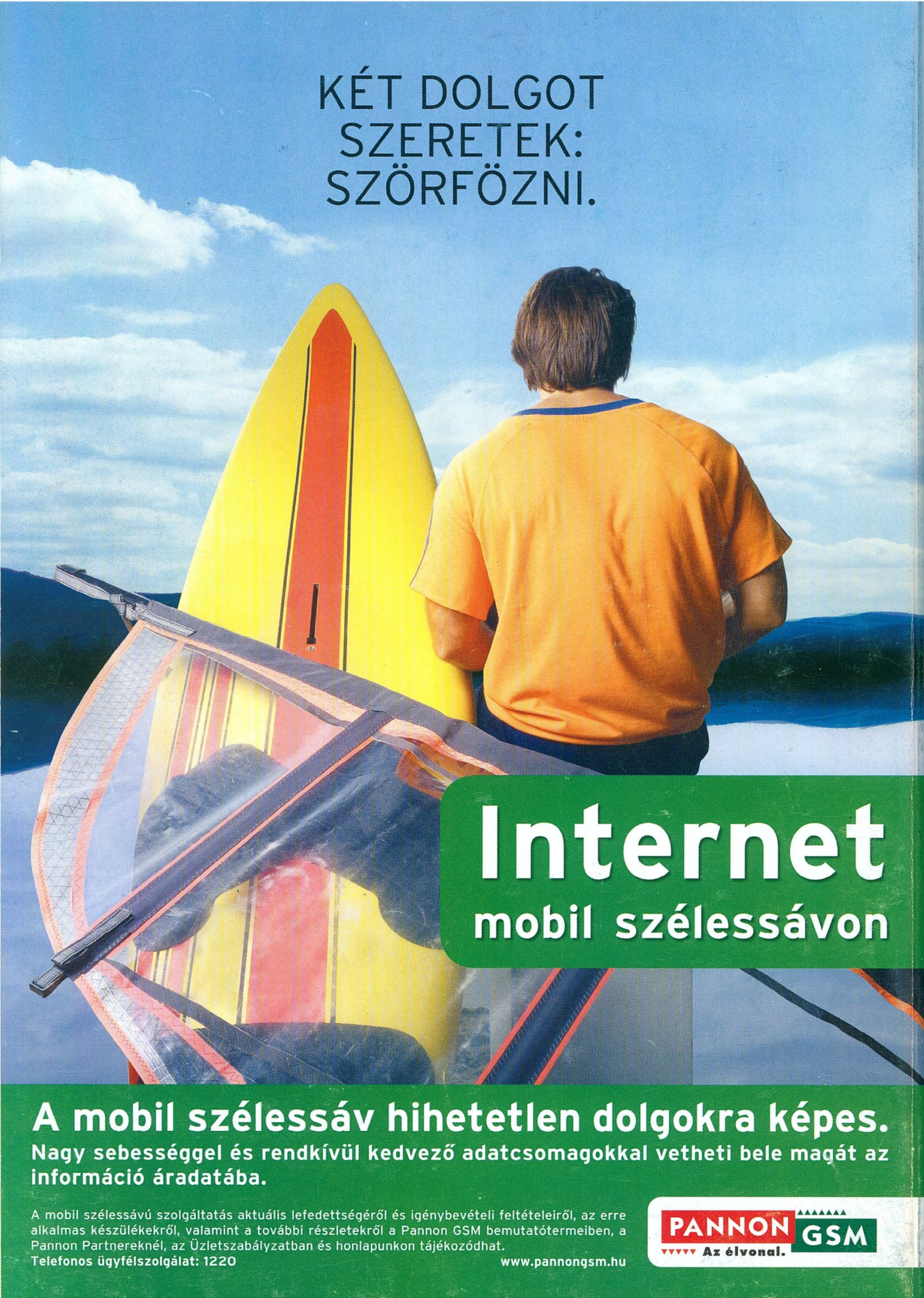
- Dual motor built-in for real vibration effect
- Supports Digital/Analog/Racing game mode option
- Full command of four triggers, eight-way D-pad, two mini-sticks and ten programmable buttons
- Ergonomic and lightweight handling

G-12PS
PSI & II Compatible Game Pad

F-31U Vibration
Vibration PC Joystick

Speed Wheel 3 Vibration
Vibration Feedback Racing Wheel System

KYE SYSTEMS CORP.
Tel: (886) 2 2995-6645
Fax:(886) 2 2995-4751
e-mail: sim@geniusnet.com.tw
www.geniusnet.com.tw


KÉT DOLGOT
SZERETEK:
SZÖRFÖZNI.
Internet
mobil szélessávon
A mobil szélessáv hihetetlen dolgokra képes.
Nagy sebességgel és rendkívül kedvező adatcsomagokkal vetheti bele magát az információ áradatába.
A mobil szélessávú szolgáltatás aktuális lefedettségéről és igénybevételi feltételeiről, az erre alkalmas készülékekről, valamint a további részletekről a Pannon GSM bemutatótermeiben, a Pannon Partnereknél, az Üzletszabályzatban és honlapunkon tájékozódhat.
Telefonos ügyfélszolgálat: 1220
www.pannongsm.hu
PANNON GSM
Az élvonal.